MASTER GAMES®

] #12 [80 стр.]

] 04-05 / '99
] година 2
] ISSN 1311-1221
] Цена: 7000 лв.
] Цена без CD: 2700 лв.

mg cd#12 - battle isle 3[пълна версия]

постери: diablo 2, descent:free space

НАЙ-ЧЕТЕНОТО СПИСАНИЕ ЗА КОМПЮТЪРНИ ИГРИ В БЪЛГАРИЯ

настолно четиво на заклетия геймър

dungeon master 3 [10/10]

aliens vs. predator [9/10]

mech warrior 3 [9/10]

lander [8/10]



JOYS



Joysticks: Ramses II 4 but. • JSK 110 4 but. • JSK 120 4 but. Multi control •JSK 210 4 but. • JSK 13A 4 but. program, Multi control •JSK 320 Combo w/pad • JSK 330 Combo w/pad • Eaglemax- Multifunction, Program+ Pad • G. Pad JPD 120/ 131- Program • PC Weel foot pedal w/manual gear • PC Weel + foot pedal w/tiptronic • PC GUun w/games (more weapons) • MAX 3D Glasses LCD



VIDEO



Voodoo Rush 3DFX, 6 MB EDO RAM w/VGA • Voodoo 2 3DFX, 12 MB EDO RAM • Intel 740, 8 MB SGRAM w/VGA



SOUND



Advance Logic ALS 100+, 3D • ESS 1869, Spatializer 3D • ESS 1869, Spatializer 3D, Wave table • Cristal 4235, 3D • Creative AWE64, 3D Wave table • Creative AWE64, Gold, 4 MB • PCI ESS Solo 1, 3D • PCI ESS Maestro 1, 3D, Wave Table • S3 Sonic Vibes, 3D • Yamaha 724, OPL3, 3D



Reset

магазин: ул. "Раковски" 130,
Телефон: 981 3888



ЛИДЕР В КОМПЮТЪРНИТЕ И TOP GAMES АКСЕСОАРИ!

MG има удоволствието да ви предостави ПЪЛНАТА версия на:

BATTLE ISLE 3

WOW... YEAH

Copyright © Master Games '99

04-05 / 1999

MG CD #12

CONTENT CONTENT CONTENT

-FULL GAME-

Battle Isle 3

-HOT GAME NEWS-

Dark Reign 2, MDK2, Star Wars Episode 1: The Phantom Menace, Wampire: The Masquerade, Werewolf: The Apocalypse

-PATCHES-

Dead Reckoning DirectX 6 Patch, Heretic 2 Demo Unlock Patch, Heretic 2 v1.01 Patch, Imperialism II: Age of Exploration v1.02 Patch, Requiem v1.1 Patch

-CHEATS-

3D Cube Hopper Trainer, 3D Maze Man Tropical Adventures Trainer, Alien Earth Final Gamesave, Alien vs. Predator Marine Demo Trainer, Armed and Delirious - UHS Module, Bird Hunter Upland Trainer, Boulda Dash Trainer, Dark Side of the Moon - UHS Module, Final Fantasy 7 Editor v1.30, Gex 2 Trainer, Heroes of Might & Magic 3 Trainer, Heroes of M&M Trainer, Imperialism 2 Trainer, Jagged Alliance 2 (Demo) Trainer, Lords of Magic : SE Cheat File, NBA Live 98 Trainer, Nemesis: The Wizardry Adventure - UGE odule, Oddworld: Abe's Exodus Savegame, Rapanni Trainer, Recoil Trainer, Redline Racer Trainer, Resident Evil 2 Cheat, Resident Evil 2 Savegame Files, Rollercoaster Tycoon Trainer, Alpha Centauri Trainer (German Version), Silver Trainer, Sorcerer - UHS Module, Starsiege Inventory Cheat, Starsiege Trainer, Tank Racer Trainer, Thief: The Dark Project - UGE Module, Tomb Raider 3 Bonus Level Savegame, Tunguska Trainer, Warzone 2100 Trainer, Win Trek - UGE Module

-SOLUTIONS-

B.A.T., Beetle Adventuring Racing, Final Fantasy VIII, Morpheus, Alpha Centauri Terraforming Guide, Star Trek: Next Generation, Syphon Filter, The House of the Dead 2

-FAQ's-

Beetle Adventure Racing, Final Fantasy VIII, FF VIII - Basic Magic, FF VIII - Basic Questions, FF VIII - Magic Junction, FF VIII - Specials, House of the Dead 2 - Survival Guide, Quest for Glory V: Dragonfire, Thief: The Dark Project, Turok2, Ultima VII: Part 2 - The Serpent Isle, WCW Nitro PC

ОМАКС Трейд ООД
Официален дистрибутор на SAMSUNG ELECTRONICS за България
тел.: (02) 946 1150, 946 1908; e-mail: omax@geobiz.net

ПРЕДУПРЕЖДАВА:
С МОНИТОРИТЕ SAMSUNG
ВИРТУАЛНАТА РЕАЛНОСТ
МОЖЕ ДА СЕ ПРЕВЪРНЕ В РЕАЛНОСТ!!!

SAMSUNG ELECTRONICS

MENU

TOP NEWS

HOT GAMES

HARD-SOFT WARE

EverGreen

reNEWed

TV GAMES & CONSOLE

NO EXIT ???

TOP SECRETS

















Издател: "ДАрТ - София" ООД
e-mail: dart@inet.bg
Редакция: София 1124, ул. Николай Ракитин 1, ет. 2
Реклама: Рекламна агенция *"РИС"*, Тел.: (02) 320 539

Винаги Вашият редакционен екип:
Боци, Иво, Andrew, Joz, Косьо, MoreGOTTT
Вальо, БатНик, Диди, Пецата и Сибила







IL-2 Sturmovik

Тази игра от Русия е симулатор на прославения руски самолет от времето на Втората световна война, наричан от немците със страх и уважение "Черната смърт". Легендарният Ил-2 Щурмовик е първият самолет, създаден специално за унищожаване на наземни цели, и в играта е представен в няколко варианта - като едноместен, двуместен и дори като торпеден бомбардировач. IL-2 STURMOVIK не е просто симулатор на летене и унищожаване на немски танкове и самолети. В него имаш грижата да пазиш и своя тил, транспорт и снабдяването с бензин и продукти. Както преди време в играта LUFTWAFFE COMMANDER можехме да се бием само на страната на немците, тук сме само на страната на руснаците. Но както казват авторите на играта: "Ние ли сме виновни, че немците нямаха по-добри машини..."

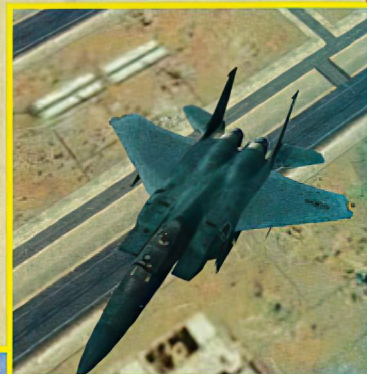
A-10 Warhog

Тази игра е симулатор на безспорно най-грозния самолет в света. Този "изрод" по време на войната в Персийския залив си спечели слава, правейки на пух и прах няколко иракски танка със своето трийсетмилиметрово оръдие Avenger. JANE`S, както винаги, предлага перфектен реализъм, атрактивни мисии и прекрасна графика (особено при моделите на самолетите). Действието на играта A-10 WARHOG се развива в Германия, където се симулира война в Европа и в Корея. Тъй като предишната игра A-10 (на фирмата SIERRA) беше по-скоро shooting, отколкото симулатор, JANE`S запълва тренировъчната ниша.









F-22 Lightning III

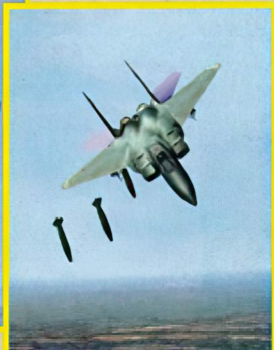
След не съвсем сполучливите Lightning 1 и 2 авторите от фирмата NOVALOGIS са решили да променят радикално модела на летене. В новата игра много влияят атмосферните условия, има на разположение 40 сингълплейърни мисии и можеш да въоръжиш самолета си с ядрени бомби. Авторите на играта зловещо обещават, че с една такава малка бомбичка се изравнява със земята всеки град, а енджинът моделира точно взривната вълна и атомната гъба. Любителите на мултиплейъра ще са ощастливени, че с технологията Voice-Over-Net могат директно да си говорят със своите братя по оръжие по света.



USAF

Фирмата JANE`S е решила да ни запознае със съвременната история на американските военни самолети. Като се започне с войната във Виетнам и се свърши с евентуални или не съвсем измислени конфликти (виж случая с Косово), в които летят супермодерните F-22 и B-2. В тази игра можем да летим над Виетнам в бомбардировача F-105 "Thud" (който, доколкото знаем, не се е появявал досега в нито един самолетен симулатор) или в модерния тогава изтребител F-4E. Последните две десетилетия на нашия век са представени от F-15 и F-16, наречени Eagle и Falcon, както и от първия stealth-самолет F-117. В бъдещите конфликти пък най-важна роля играе F-22 Raptor, който вече циркулира и в доста други самолетни симулатори. В графично отношение USAF прилича на IAF, което не е добре, защото там имаше един недостатък - от високо земята изглежда чудесно, но от ниско...







Simmars

Въпреки че SIMCITY върви много добре в геймърския свят, юнаците от фирмата MAXIS не се опънаха самодоволно на шезлонгите по верандите, а веднага захванаха да правят две нови игри: THE SIMS и SIMMARS. THE SIMS е нещо като симулатор на семейни отношения, в който избираме най-различни сценарии - да живеем като в сериала "Далас" или като в обикновено семейство, на което може да му изкипи млякото или загори манджата. SIMMARS пък явно е нещо като SIMCITY, но на планетата Марс. Целта в играта е да се построи колония, която не зависи от вноса на суровини от Земята. MAXIS, която открай време си сътрудничи с NASA, сега е привлякла към своя колектив и известния дизайнер на сгради и превозни средства Ron Cobb. Което е гаранция, че новата игра ще е много футуристична колонизация на Марс с правдоподобни опасности и неприятности.

Fighting Steel

Геймърите, вманиачени на тема "морски симулатори", няма защо да хленчат. Още не е излязла FLEET COMMAND на фирмата JANE`S, а на хоризонта се задава FIGHTING STEEL на фирмата SSI, всепризнат майстор на стратегически симулатори. Сега предлага първите години на Втората световна война (1939-1942 г.) и целия британски, германски, американски и японски флот. Може да си командир на боен кораб или адмирал, носещ отговорността за десетки плавателни съдове. Историите в FIGHTING STEEL са съвсем истински битки от този период. Потапянето на кораба "Адмирал Граф Спи" при Рио де ла Плата. Взривяването на британския "Хууд" (с 1419 души на борда, от които се спасяват само трима) от германския линеен кораб "Бисмарк". И потопяването на самия "Бисмарк"(с 2221 души на борда, от които се спасяват само 115), срещу който британците действат с 4 линейни кораба, 5 тежки и 10 леки кръстосвача, 21 ескадрени миноносеца и самолети-торпедоносци от типа "Риба-меч". Впечатляваща е гледката как на 24 май 1941 г. е пратен на дъното най-големият и бързоходен кораб в света по онова време! Фирмата SSI сигурно е видяла доста зор, за да предостави в играта над 1000 истински плавателни съда, повече от 50 вида оръдия и 13 различни торпеда.







-GM-

Allegiance

ALLEGIANCE е игра на MICROSOFT GAMING ZONE само за мултиплейър. Тя е 3D-пукотевица, в която избираш измежду няколко вида космически летателни машини - мънички товарни кораби, класически изтребители и огромни кръстосвачи, а в тях си командир, пилот или обикновен боец от обслужваща рота. Играят до 350 геймъри, които действат в група на страната на две или повече воюващи страни или просто летят в космическите простори индивидуално и изтребват всичко наоколо. Тъй като в играта космическите тела са реалистично моделирани, внимавайте дали минавате прекалено близо до черна дупка или звезда. Можете да се организирате в различни отбори, които предварително да се договарят помежду си за новите технологии, за оръжията, с които екипират космическите си кораби, за създаването на стратегически съюзи с други отбори. Интересно изглеждат на картинките летателните модели, което навежда на мисълта за летене в Космоса като във FRONTIER. Тоест engine, съобразен със законите на физиката. Но не и с цените на телефонните услуги в България! Което ще рече, че много малко от нас ще могат да се радват на ALLEGIANCE, очаквана да се появи някъде в края на годината.

Battlezone 2



Според авторите от фирмата PANDEMIC STUDIOS графиката в новата игра е не само много по-добра от предишната, но и оптимизирана за най-новите 3D-ускорители. Тоест, ако имаме в компютрите си TNT или ATI Rage, няма да съществуват никакви проблеми. Системата на управление ще бъде запазена, а изкуственият интелект на единиците - значително подобрен. Той така ще степенува задачите, че за по-скучните неща (ремонт на танковете или други подобни) компютърът ще се грижи сам. А ние се съсредоточаваме само върху най-важните стратегически и бойни задачи. От PANDEMIC се кълнат, че BATTLEZONE 2 е и за геймърите стратези, и за екшън-геймърите, които адски обичат да стрелят по противниците. Обещават също няколко танкови, пехотни и бронирани единици в повече от първата игра. Най-важното обаче е, че действието в BATTLEZONE 2 се развива не само по земята, но и в подземни тунели, под и във водата. Да сме живи и здрави, някъде през есента ще видим резултата.

Conquest: Frontier Wars

Фирмата DIGITAL ANVIL съобщи, че подготвя CONQUEST: FRONTIER WARS - realtime-стратегия, в която вашата цел като предводител на една от двете раси (или от четирите, ако сте в мултиплейър) е да завладеете Вселената. Естествено, не навсякъде ви посрещнат с хляб и сол - трябва да завладявате със сила. Има ги класическите realtime-реквизити: изграждате единици, строите фабрики и сгради, добивате суровини, развивате технологии. Играта е с интересен начин на водене на битките. Начело на всяка флотилия поставяте свой адмирал, който с всяка битка придобива все повече опит и умения. Адміралът (компютърният изкуствен интелект) може сам да взема различни решения - за отбрана, за нападение, за наказателни акции срещу непокорни вражески системи. За разлика от повечето realtime-стратегии единиците нямат безкрайно количество боеприпаси, така че трябва по някакъв начин да се снабдявате с тях, т.е. да си разработите логистика, както казват във военните академии. Всеки народ, естествено, си има свои особени черти и качества, а ще срещате какви ли не раси. CONQUEST: FRONTIER WARS ще е готова за коледните празници в края на годината.



World Championship Soccer (Football) 2000

MICROSOFT изглежда са се поучили от предишните си неуспешни опити в спортните игри. И затова сега от WCF 2000 май можем да очакваме повече. Можете да си избирате степента на реализъм в управлението на играта. За начинаещите геймъри е достатъчно да подават пасове и стрелят във вратата, а за по-опитните е спринтирането, финтирането, центрирането и куп други футболни умения. Към играта фирмата обещава и коментари на английски треньори и на известния холандски футболист Рууд Гулит. Обещава и бърз engine, който би трябвало да издърпа при 1024x768 до 60 фрейма (при приличен хардуер, разбира се). Във WCF 2000, както и в NBA DRIVE 2000 се акцентира върху изкуствения интелект, така че играчите да не попадат автоматично в засада, както ставаше преди. Остава да се надяваме, че MICROSOFT има вече лиценз за играта, която ще очакваме през есента.

JVC

№1 В ЕВРОПА
















ЕВРОПЕЙСКИ ПРОДУКТИ НА ГОДИНАТА

Warcraft ADVENTURES

време за чудеса

Геймърите, които редовно следят любимия си Master Games, вече сигурно са подскочили от изненада. После са прехвърлили всички досегашни броеве на списанието и са ревнали: "Тия нещо ни будалкат, няма и никога не е имало такава игра." Не, приятели, ние сме невинни. Чисто и просто фирмата BLIZZARD, издател на такива култови заглавия, като STARCRAFT и DIABLO, изненадващо е решила да удовлетвори многомилионните молби на своите фенове и да възкреси проекта WARCRAFT ADVENTURES.

Ние в редакцията дълго и предълго размишлявахме по какъв начин да ви съобщим тази новина, та да няма истерии и изпадане в шок. Боци барабанеше с пръсти по масата и мълвеше: "Елегантно да го съобщим, елегантно, щото някой читател ще вземе да получи мозъчен кръвоизлив от вълнение." Иво беше по-спокоен, но неговото без-



покойство беше в зоната на инфарктите и сърдечните атаки. Joz пък беше притеснен: "Излиза, че в MG #7 сме излъгали :o(вижте какво сме писали в DEAD GAMES". Добре че най-накрая БатНик смело рече: "Истината, момчета, да кажем чистата истина, нашите читатели я заслужават." **Та ето я истината, само истината и нищо друго освен истината, както се казва по американските филми.** През март 1998 г. фирмата BLIZZARD съобщи, че прекратява работата си над играта WARCRAFT ADVENTURES. Тази новина удари по геймърското братство като атомна бомба. Никой така и не разбра поради какво BLIZZARD реши да зареже очакваната с нетърпение игра. Моментално по страниците на Интернет започнаха да се появяват



геймърски петиции с безкрайни колонки от подписи на хиляди фенове. В тези петиции те пишеха и умоляваха BLIZZARD да не зарязва играта. Личеше, че и запалените, фенове и обикновените геймъри са бесни и ако тогава беше направено допитване коя е най-мразената фирма за игри в света, BLIZZARD щеше да спечели извън всякаква конкуренция. **Както и да е... Сега BLIZZARD отново развълнува световното геймърско братство, като съобщи, че продължава работата по WARCRAFT ADVENTURES.** Тази новина принуди дори редакторите в Интернет да преправят новините си и да изльчат съобщението на челно място. Както заяви специално за Вашето любимо списание



Master Games мистър Paul W. Sams, говорител на BLIZZARD: "Ние не можехме да не обърнем внимание на петициите, подписани от десетки хиляди геймъри. Взехме лист, молив и калкулатор и изчислихме, че ако дори само една десета част от тези геймъри си купят WARCRAFT ADVENTURES, играта ще е много печеливша от търговска гледна точка." Защо сега се сети, бе, мистър, защо? Знаеш ли откога можехме вече да си я играем тази WARCRAFT ADVENTURES... **И тъй, братя геймъри, какво е останало от предишната в новата WA?** Естествено, това е сюжетът и част от графиката. Но сега играта не е дело на предишния руски екип, а на британската фирмичка WHISLER, в която понастоящем работят бившите членове на CURSE OF MONKEY ISLAND, както и хора, ангажирани преди време с играта SANITARIUM. Ще видим какво ще сътвори тази странна смесица от специалисти, още повече, че Blizzard обещава, че играта ще се появи в окончателната си версия през зимата на 1999 г. Най-вероятно WA ще е ръчно рисуван адвенчър, много приличащ на третата серия на MONKEY ISLAND. Сюжетът, измислен от BLIZZARD още преди година, си остава същият. Вие като млад и зелен орк Thrall (thrall на английски език означава роб) един ден си казвате: "Баста, стига толкова!",





избягвате от своите господари и тръгвате обратно към империята. Тази империя сега е в много тежко състояние. От едновременшната единна армия са останали жалки отломки, които в момента наймного се измъчват от дилемата, дали белите дебели коренчета са по-ядливи от жълтите, които изглеждат по-вкусни, но са доста по-хилави. Вашите братя орки, които срещате по пътя си, няма много-много да реагират на призивите ви за обединение. Целта на играта е да убедите масите, че трябва да си изберат владетел, да основат нова централизирана монархическа държава и да се обединят. Няма нужда да ви подсказвам, че е най-добре монархът да се казва Thrall, т.е. да сте самият вие. Авторите твърдят, че ще има много екшън-сцени, приличащи на битките в QUEST FOR GLORY. А вие като Thrall с напредването в играта имате възможност да подобрявате своите умения. По-нататък в нова-



та игра ще бъде доразвита онази сюжетна линия, която зарязахме в края на датадиска към WARCRAFT 2 - BEYOND THE DARK PORTAL. -GM-

В съобщението, което BLIZZARD направи за медиите, се казва, че WA ще е нещо като увертюра към третата серия на класическата realtime-стратегия WARCRAFT, която пък ще се появи в началото на следващата година. Всички ние вече мрем от любопитство - та нали WARCRAFT е една от най-любимите на всинца ни.

Whisler Ent. / Blizzard

Дата на излизане: 10-12 / '99 г.

Адвенчър в средата на WARCRAFT. Може би най-славната "мъртва игра", която сега възкръсва като приказната птица феникс.

Earth 2150

бойно поле с природни изненади

През 2140 година между двете свръхсили на Земята - Eurasian Dynasty и United Civilised States, избухва страшна война. След нейния край набраздената от суперунищожителните оръжия земна повърхност е терен на смъртоносни ултравиолетови лъчи, а голяма част от континентите са потънали под водата от разтопилите се ледници. Настъпилият мир обаче е съвсем кратък. През 2147 година пак настъпва криза в международните отношения, а през 2150 година започва нова, още по-голяма и по-страшна война. В новата война воюващите страни вече не са две, а три и се бият на живот и смърт. Накрая трябва да остане само единият, който ще господства над опустошената планета.

Повечето геймъри помнят малко по-старата, но доста успешна стратегия EARTH 2140. А ако някой от вас си мисли, че добрите времена на realtime-стратегиите са отминали, нека не се заблуждава. Няма фирма, която да е такава будала, че да отреже главата на кокошката, която й снася златни яйца. Защото точно такива "кокошки" са realtime-стратегиите. Достатъчно е в една игра тук нещо да се прибави, там нещо да се махне и... хайде хоп, заповядайте, мили геймърчета, нова стратегия. **Според мен EARTH 2150 не е такова менте. Следя редовно геймърската книжнина и знам, че от фирмата TOPWARE не обичат да се излежават върху възглавници, направени от стари лаврови венци.** Затова съм сигурен, че в сравнение с предишната EARTH 2140 авторите са се постарали да направят голяма крачка напред, дори скок. В новата игра те са изоставили предишната псевдо-3D графика (тя е доста непрегледна) и са я заменили с нова, пълноценна 3D графика. Любителите на широките простори могат да въртят камерата около своята база и да оглеждат бойния си арсенал от всички възможни посоки. Вярно, виждали сме и преди такива работи, но не чак в толкова добро изпълнение, което може да се сравни например с MYTH или с WAR GAMES. Е, сега е ред на резонния въпрос: какво ново можем да очакваме в EARTH 2150? **Пейзажът (по-точно това, което е останало от него след първата унищожителна война) по време на играта се променя.** Има ден и нощ, но се сменят и атмосферните условия, и природните явления. Не се изненадвай, ако точно зад военната ти база реката прелее или по покрива ти затрещи дъжд от метеорити. И разбира се, това се случва винаги в най-неподходящите моменти. Противниците ти са с извънредно висок изкуствен интелект по простата причина, че няма фирма, която днес да рискува и да произведе стратегия с тъпи врагове. **В играта си създаваш сам своите единици, което също не е кой знае колко оригинална идея.** Но пък има ли фирма, дето може постоянно да измисля нови супероригинални неща, когато realtime-стратегиите никнат като гъби след радиоактивен дъжд. Тези единици се комбинират от различни шасита, мотори, оръжейни системи и всевъзможни други интересни неща.

-GM-















Накратко, играта се очертава като перспективна - ако, разбира се, авторите изпълнят всичките си обещания. Според тях оптималната конфигурация за играта е Pentium 200 Mhz, 32 MB RAM и 3D-ускорител.

TopWare Interactive

Дата на излизане: лято/'99 г.

- 3D-realtime стратегия
- Създаване на собствени единици
- Променящ се пейзаж

B&W Black & White

божествено & възпитателно

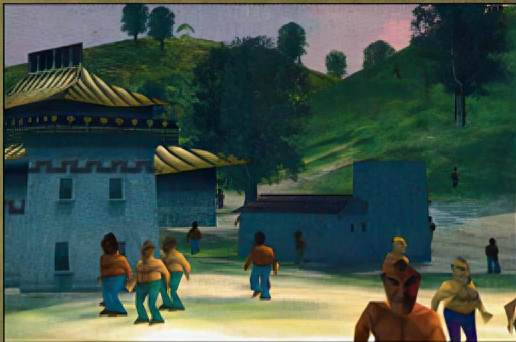
Нали знаете на кого викат "маестро"! На най-изтъкнатите творци, на най-големите майстори в музиката, театъра, изобразителното изкуство. И тъй като днешните компютърни игри се превърнаха в изкуство, спокойно можем да наричаме най-добрите автори в тази област (с уважение!) по същия начин. Такива са господата Sid Meier и Chris Roberts. Такъв е и Peter Molyneux, който едно време работеше за фирмата BULLFROG. Казвам "едно време", защото и той като другите двама по-горе си заделе своя самостоятелна фирма. Sid Meier си направи фирмата FIRAXIS, Chris Roberts - DIGITAL ANVIL. А Peter Molyneux отвори LIONHEAD.

Точно фирмата на маестро Peter Molyneux сега подготвя божествената стратегия BLACK & WHITE. В новата игра вие сте Бог на планетата Eden. Тази планета е така миролюбива и идилична, че на човек му става сладникаво от толкова щастие. Обитателите си живеят в любов, взаимно уважение и абсолютна хармония с природата. Те не познават такива нормални човешки качества, като злоба, завист, ненавист, да не говорим за гадости като некрофилията. Но на всичко това бързо идва краят. Нищо не е вечно, дори и животът в Рая (Eden на английски значи Рай). Е, да де - дошло ви е времето! И както си му е редът в такива стратегии, явявате се на планетата в ролята на един от Боговете-вълшебници. Имате крепост, цитадела и безкрайно поле за добив на суровини. BLACK & WHITE е игра "resource of management", т.е. за управление на ресурсите и суровините. Но това не са само природните ресурси. Суровини са и хорицата, които обитават тихо и мирно новата ви планета. В началото на играта трябва да привлечете (къде доброволно, къде насила) някои полюбопитни жители на Рая и да ги накарате чрез ритуали и обредни танци да ви създадат достатъчно количество жизнена енергия. А тя ви трябва за бъдещи добри или зли вълшебства. Въпросът с вълшебствата в тази игра е малко особен. BLACK & WHITE е не само божествена, но и възпитателна стратегия. Е, не за всичко, защото предполагам, че вече можете да четете и пишете и че сте минали седемте първи години, а както е казал мъдрецът - след това вече е късно за възпитаване. В случая възпитателна стратегия ще рече, че с действията си влияете на околната среда и я манипулирате - по същия начин цивилизовате и вашето племе, и вашия свят. Дори и героите си в буквалния смисъл на думата като родител-вълшебник, ще отглеждате и направлявате. Ако питате как може да се възпитава например околната среда, работата е проста. Решавате дали да подкрепяте добрите вълшебства (които лекуват или защитават хората), или поемате към лошите и разрушителни магии. Според пътя, който сте си избрали, се развива и средата край вашата крепост. Ако сте в ролята на добрия вълшебник, живеете сред разцъфнали поля, поляни с красиви цветя, а крепостта ви изглежда като направена от слонова кост. Ако пък сте избрали злия магьосник, наоколо растенията съхнат, полята изгарят, а крепостта ви прилича на грозна полуразрушена скала. Щом се заемете с вълшебства или магии, мигом ще разберете, че в BLACK & WHITE има нов интересен елемент. Те стават без "иконки" или кодове по клавиатурата, а само с движение на мишката! Само от вас и лично от вас зависи, колко добро и силно вълшебство ще направите, какъв жест ще извършите, при кой пореден опит ще успеете, ако успеете изобщо... Това е наистина оригинална идея в областта на компютърните игри. Покрай оригиналността и опитомяването помнете, че можете да създавате и











възпитавате специални мегасъщества. Хващате което и да е човече от вашия игрален свят и го отвеждате в своята крепост. И там го превръщате в гигант. Според възпитанието, което му дадете, може да стане добро или лошо същество. Това същество ще броди по земята и ще захапва вашите или чуждите хора. Ако изплюска някого от вашите, ще го накажете и ще му обясните повече да не се повтаря това. Ако пък изяде противник, ще го похвалите. Но щом някъде се завихри битка с вашия враг-магьосник, гигантът се включва и се бие с всички сили на ваша страна. И нещо изключително важно: той умее само тези вълшебства, на които сте го научили вие самият. Още мога да поговоря за оригиналността в BLACK & WHITE, но не и за това каква е в игрално отношение - рано е да се каже, твърде малко все още е информацията. Но доколкото в редакцията на Master Games успяхме да разберем от наше доверено лице във фирмата LIONHEAD, в технологично отношение играта щяла да е върхът. Напълно и изцяло 3D-свят с възможности за неограничено zoom-иране и въртене, професионални визуални ефекти като bump mapping, light sourcing и разни други. Освен това авторите обещават, че светът на Eden ще може да живее свой собствен живот - хорицата не само ще работят, но и ще си ходят на гости, ще играят някакви свои си игри...

-GM-

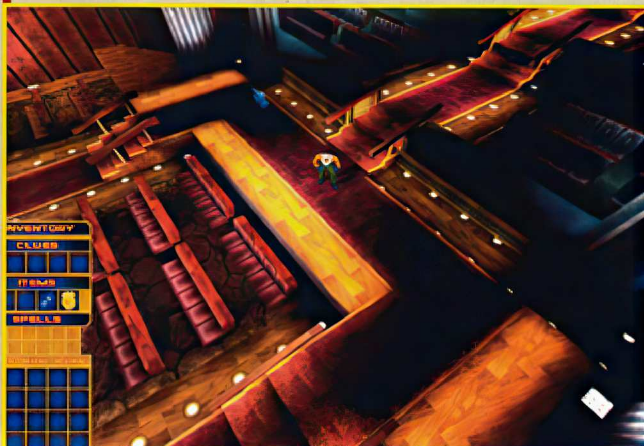


Всичко това вие го наблюдавате, а щом решите, имате възможността се намесите най-активно. И в положителния, и в отрицателния смисъл на думата. BLACK & WHITE, "черно и бяло"! Творите или унищожавате. Въздигате или низвергвате. "Сиво" няма. Няма среден път. Или - или! Или смърт, или живот. Или черно, или бяло. Но едно е ясно, играта BLACK & WHITE ще е много добра. Божествена стратегия на божествения маестро Peter Molyneux. Оригинални вълшебства с мишката. Възможности за влияние и възпитание на околната среда

Lionhead / Electronic Arts
Дата на излизане: ~ Коледа '99 г.

Sanity

Това е поредната игра с енджина на LITH-TECH, но не като 1-st person от рода на DOOM, а като 3-rd person от рода на TOMB RAIDER. SANITY се очертава да е екшън-RPG в света на изключителния UBIK. Някъде в неопределеното бъдеще много от хората могат с помощта на мисълта си да палят огън, да преместват дребни предмети или да викат разни демони. И понеже всичко се заплаща, изразходването на тази енергия изтощава хората, прави ги по-слаби и по-болни, докато накрая полудеят и главите им се пръснат. (Авторите на играта се кълнат, че анимацията на пръскащите се глави е много впечатляваща.) Главният герой в SANITY, правителственият агент Nathaniel Cain е пирокинетик (човек, запалващ с мисълта си огън). Сюжетът се върти около някакъв откраднат апарат, който може да командва човешките мисли. Разследването довежда Cain до института Aiken. Там нашият герой открива с изненада, че в института се обучават правителствени агенти, какъвто е и той. Това откритие изправя Cain през вечния въпрос: в името на справедливостта да се опълчи срещу своите работодатели или да премълчи?





Theme Park 2

След успешната ROLLER COASTER TYCOON на фирмата MICROPROSE сега и фирмата BULLFROG прави продължение на своята THEME PARK, най-първата игра от "лунапарковата серия". THEME PARK 2 не се различава много от ROLLER COASTER TYCOON, освен по едно, но изключително важно нещо: по 3D-погледа направо през очите на дечицата-посетители. Така ще преживяваме всичко - яденето на хамбургери, пиенето на кока-кола, бясното препускане с влакчетата (дори и повръщането в градинките). Енджинът на Theme Park 2 наподобява много на POPULOUS 3, а дизайнът е далеч по-разнообразен, отколкото в ROLLER COASTER TYCOON, където свободно се променят само трасетата на влакчетата. Интересното е, че след като си построим парковете, можем да ги запишем по Интернет в мрежата на BULLFROG и така да посещаваме като гости парковете на другите играчи.

Odium

Издаването на тази игра (смес от стратегия и RPG) на полската фирма METROPOLIS (вероятно играта ще върви под първоначалното си наименование GORKY 17 - виж MG #8) бе отложено за есента на т.г. Въпреки това обаче вече има достатъчно сведения за нея. Ти си в ролята на следователя от НАТО Cole Sullivan, който заедно с трима свои колеги проследява тайнствен руснак до града, където едно време са обучавани руски шпиони. Дотогава всички са смятали, че след края на студената война градът е изоставен и там няма никой. Но се оказва съвсем друго - тайнственият град е превърнат в център за генетични експерименти, гъмжащ от гадни и отвратителни създания. Разбира се, руснаците отричат всичко и от теб зависи дали светът ще научи истината за това прокълнато място.



FLY!

Беше време, когато гражданските полети бяха нещо като запазена територия на FLIGHT SIMULATOR от MICROSOFT. Тази игра единствена предлагаше реалистична среда, в която контролираш циферблатите, индикаторите, стрелките, лостовете и показалците в пилотската кабина - неща, без които летецът не може. По-сетне се появи първата FLIGHT UNLIMITED, в която полетите са по-скоро акробатични (такива са и самолетите), но в тази игра земната повърхност изглежда доста еднообразна - повтарят се едни и същи "кадри". Благодарение на наистина реалистичния модел на самолета обаче, тази игра дълго време беше фаворит сред симулаторите. След време FLIGHT UNLIMITED 2 се превърна в най-добрия симулатор на граждански (мирни) самолети за всички времена. Чак до ден днешен. В момента пред излизане на геймтерена е третата от поредицата FLIGHT UNLIMITED и съвсем новата игра на фирмата TERMINAL REALITY - FLY. Двете игри донякъде си приличат, но имат и доста съществени разлики.

Ако се питате дали най-после ще можете да карате самолета си на височина десетина метра над улиците на своя роден град, отговорът е "да". Във FLY! много точно е моделиран целият свят. Още в #7 на MG казах, че можете да летите, ако ви е кеф над Америка, ако щете над Европа или Азия... Като разбира се, най-точно и подробно са моделирани пет американски области. Земята във FLY! се изобразява чрез сателитни снимки на квадрати с размери 25x25 метра. Ако полетът е до някоя важна точка или при кацане, engin-ът плавно променя изображението в по-детайлни квадрати от 10x10 или 5x5 метра. Това се използва при летищата или в местата, където трафикът е много натоварен и въздухът гъмжи от други самолети. **Във FLIGHT UNLIMITED 3** е точно обратното - както във FU 2, играта се ограничава в много по-малка област. Във FLIGHT UNLIMITED 2 е околността на Сан Франциско, сега - на Сиатъл. Това е територия от около 10 000 квадратни мили с около 50 летища. Някои от тях са огромни международни аерогари с пренаситен трафик, други са малки частни писти някъде в затънтената провинция. Ако ви е под ръка FU 2, можете от Сан Франциско да се пренесете направо във FU 3 и така да увеличите двойно територията, над която летите. Техниката на изображението е като във FLY! (сателитни снимки), но във FLIGHT UNLIMITED 3 има повече детайли, тъй като хвърчите над много по-малка територия. **И в двете игри има богат избор на самолети. Във FLY!** имате на разположение Cessna Skyhawk 172 R, Piper Malibu Mirage, Piper Navajo, Raytheon/Beechcraft King Air 200, Hawker 800XP и Cassna Citation 10 jet. А за евентуалния датадиск към играта фирмата обещава и огромен Boeing 747, който в самата FLY! няма да се появи. FLIGHT UNLIMITED 3 предлага както всички машини от FLIGHT UNLIMITED 2 (разбира се, съществено подобрени в реалистично отношение), така и безмоторния самолет Stemme, хидроплана Lake Renegade, големия Beechjet 400A, Mooney Bravo и триплощника Fokker DR.1 на легендарния "червен барон" Манфред фон Рихтхофен. **Както навремето FU 2** имаше своите "adventures", сега FU 3 има своите "challenges". По принцип си е същото - степенувани според трудността задачи. Например ефектно прелитане през планински терен при зададена ниска височина или доставяне на колети, нещо познато от FU 2. **Двете игри имат различни подходи при пилотирането.** FLY! пресъздава най-подробно начина на управление на самолета. Във всяка машина пилотската кабина е абсолютно идентична











Fly!
Terminal Reality / Take 2 (G.O.D.)
Дата на излизането: 04/'99 г.
Автентично командно табло. Възможност да летите по целия свят. Реалистична радиовръзка.

FLIGHT UNLIMITED 3

на кабината в реалния самолет, всички лостове и прибори работят като истински. Това ви позволява да летите при ограничена видимост, използвайки единствено показанията на уредите. Затова във FLY! пилотската кабина е така устроена, че да можете да наблюдавате отделните прибори, които са



отляво и отдясно. Не се бойте, че изучаването на ръчното управление ще ви отнеме много време - FLY! предлага възможност да предадете на компютъра част от управлението и чрез различните подготвителни мисии да научите кой самолет как се командва. **Във FLIGHT UNLIMITED 3** всичко е по-опростено. Авторите на играта са заложили не толкова на реалистичността в пилотската кабина, колкото на автентичността на околната среда. Насреща ви е абсолютно точно пресъздаден въздушен трафик, в който трябва да поддържате определена височина и посока на полета, за да не се сблъскате с други самолети. А по магистралите под себе си виждате в най-малки подробности движението на автомобилите. **Още FLIGHT UNLIMITED 2** ни взе акъла с великолепния модел на радиовръзките, който изглеждаше абсолютно реалистичен. Спомняте си как диспечерите разрешаваха (или забраняваха) кацането или излитането, как ви предаваха един на друг, когато попадахте в различните радиочестоти... Сега и в двете нови игри радиовръзките са като истински. Във FLY! можете да водите разговори не само с диспечерите, но и с другите самолети, а във FLIGHT UNLIMITED 3 радиовръзките са далеч по-добри от тези във FU 2. **За да бъдат полетите реалистични,** важно е, разбира се, да бъдат точно моделирани атмосферните условия, както и тяхното влияние върху полетите на самолетите. И в двата нови симулатора това е направено по много интересен начин. Във FLIGHT UNLIMITED 3 авторите направо са вградили в engine-a симулиране на атмосферните условия в зависимост от това, кой ден в годината и кой час на денонощието сте избрали за полет - включени са влажността на въздуха, скоростта и посоката на вятъра, та дори и снежните бури (летите над северните части на САЩ). **Във FLY! авторите** са тръгнали по по-друг път. Тук имате възможност за download на атмосферните условия от специален интернетски сайт, от който да измъквате последните истински метеорологични данни (тези от преди 30 минути). Звездите на небето също са на истинските си места, така че ако, не дай Боже, се случи всичките ви навигационни уреди да излязат от строя, можете да избършете от прахта дядовия секстант и да се ориентирате по Полярната звезда.









От всичко казано дотук става ясно, че и двете игри са суперреалистични. **Май FLIGHT UNLIMITED 3 ще е по-добрата в графично отношение, а FLY! - в реалистично. Много интересно е да ги сравним, но това ще стане чак като излязат пълните им версии.**

-GM-

Flight Unlimited 3

Looking Glass Studios / EA

Дата на излизане 04/"99 г.

Трето продължение на изключителната серия. Динамично променящи се атмосферни условия. Много самолети. Възможност да пренесете Фриско от FLIGHT UNLIMITED 2.

Третата част не ни завари неподготвени. Знаехме, че калифорнийският SOFTWARE HEAVEN, екипът на гениите FTF, който стои зад двете досегашни DUNGEON MASTER, нещо майстори. Знаехме, че след разногласията с INTERPLAY възниква проект (отново) под егидата на PSYGNOSIS. SOFTWARE HEAVEN обаче са юнаци от старата игрална школа и ненавиждат hyper-рекламната помия, с която са увенчани повечето игрални проекти. И затова (както при DUNGEON MASTER 2) работата по третото продължение не беше съпроводена с никакви излияния от картинки и известия в гейм-печата за изтриване на по-задни части. Те заложиха на игралността и на закона за "разширяването на информацията за гарантирано добрите неща" сред компютърните играчи. MG не е заслепено от крясъците на дърдорковците и затова сега с DUNGEON MASTER 3 сме сред първите у нас, които имат в ръцете си тази истинска игрална благодат.

ОСНОВНАТА КОНЦЕПЦИЯ

Тя е почти същата. Което ще рече, че към традиционния стъпков dungeon в най-добрия стил са добавени ред иновации. DM 3 е класически "стъпков" dungeon, но не в буквалния смисъл на думата. Групата в първия DM се движеше на "скокове" от квадратче на квадратче, а в следващия - с полуплавен преход. DUNGEON MASTER 3 чрез своя 3D-енджин е абсолютно плавно нещо. Традиционните квадратчета ги има, но гледната точка се мести фино и плавно - и при разглеждането, и при движението във всички посоки. За щастие, авторите не са се увлекли от примамливостта на 3D-света и не са направили както например SSI със своите игри RAVENLOFT или STONE PROPHET, където е възможно да се превключи от стъпки към плавно движение. (Да не споменавам трагедията с име LANDS OF LORD 2, за да не замърсявам тези свети страници.) DM 3 си е все още старото добро крачене по неговите карти с квадратчета, така както обичат това най-големите hard-core RPG играчи и да благодарим на Господ за това!

ГРУПАТА ОТ ГЕРОИ

За няколко дни те стават най-добрите ви приятели, та си струва да се помисли. Вашата компания се състои от четирима герои, които избирате в началото на играта сред пъстро предложение от двайсет и четири персонажа или си ги докарвате от предишната част - ако не сте престанали да се надявате на продължение, търпението и запазването на позиции ви се изплаща (пренос от първата част за съжаление не е възможен). В самата игра взаимното сътрудничество на героите изглежда вече съвсем различно от това, на което сме свикнали досега. Групичката може да ходи класически заедно в обичайния състав - бойците отпред, вълшебниците отзад, а съставът да се оформя и чрез произволно прехвърляне на отделни членове. Тук обаче е възможно и нещо не съвсем канализирано: да разделите групата и всеки от четиримата герои да се отправи на различно място. Този split party режим трябва често да използвате за решаване на най-разнообразни задачи. Понякога вашият герой трябва да стои на едно място/площадка, друг път се натъквате на капани, които реагират на повече от един герой и групата се разделя така, че всеки член да тръгне по различен път и всички отново да се обединят чак на края на level-а. При разделянето на групата ще оцените огромната грижа за графичните детайли, където всички персонажи са разработени до най-малки подробности и където ще огледате отвън цялото им снаряжение - брони, оръжия, амулети и вълшебни лековити смеси на колана. Анимациите са великолепни. Да наблюдаваш някого при бой е удоволствие, но не може да се сравни с това да видиш вълшебника да произнася заклинание или да създава заздравяваща рани лековита смес в шишенце.



ЕМОЦИИТЕ

Между отделните членове на вашата група доста често се стига до изблици на възторг или гняв, които често съпровождат главната сюжетна линия. Вашата група е жив организъм и има развити до съвършенство качества на характерите. Един от вълшебниците се бои от духове и в тяхно присъствие не може да вълшебства, докато не срещне "добър", с когото да си поприказва. Духовното лице Zarrtha не само отказва да убива каквито и да е зверове, но когато ги нападнете, дори вълшебства за тях Protection и им заздравява раните, с което открито саботира вашите усилия. И т.н. Това наистина е интересна идея, която ви принуждава да се съобразявате със специфичното поведение на вашите хора.

ДВУБОИТЕ

В DM 3 те са доста нестандартни за RPG. Човек би казал, че тук някой прави маймунджулуци по адрес на FINAL FANTASY 7, но това все пак е DUNGEON MASTER. Затова няма да кощунстваме и ще го означим като самостоятелна идея: в двубоите с неприятелите решенията ви са лимитирани във времето! Имате секунди за решение какво да прави фигурата и след изтичането на този лимит автоматично думата взема врагът. Казано другояче, двубоите протичат в забавен real-time-режим - имате кратки паузи преди всеки кръг, за да инструктирате

Хит на MG#12 - Dungeon Master 3



Мръсно нещо е историята.
Когато се съберат бръснати глави и цигани, става бой.
Когато се съберат пияни феминистки и мускулести мъже, става бой.
Когато в редакцията на MG пристигне нов Dungeon Master, става бой.

своите герои как да се държат. Това може да звучи малко объркано, но на практика функционира не по-зле, отколкото във FINAL FANTASY 7 или SAGA FRONTIER. От време на време просто трябва да се изкопира нещо от тези с дръпнатите очи, нали!

СЮЖЕТЪТ РЕШИТЕЛНО Е ОРИГИНАЛЕН

Цялата сюжетна линия на играта бавно се развива през цялото време - подобно като в BALDUR`S GATE. И тук започваме с почти нулево съзнание какво и защо трябва да се извърши. Не се бойте, че ще ви развалям играта и ще ви издрънкам действието - с течение на времето получавате нова и нова информация, която не само хвърля светлина върху предишните събития, но често ги поставя в съвсем различна светлина. По време на играта (до около 80% от цялата) наброих приблизително пет фатални сюжетни обрата, при които наглед добра фигура или действие показаха, че имат неочаквано тъмна цел и vice versa (обратно). Изглежда сякаш цялата схема е измислена от хитър шизофреник. И сюжетът не играе само довършителна роля. Неговите елементи са включени в самата игра. Ако внимателно следите всички информации, скоро осъзнавате зависимостите, които понякога са необходими за довършване на играта. Например пътят през лабиринта е вграден в текст в свитък в един от първите dungeon-и, което естествено първоначално сме пропуснали...

МАГИЯТА

В тази игра, както впрочем в цялата тази серия от игри, тя е нещо неповторимо и трудно може да се повярва, че функционира. Но е така и мечтите са станали действителност. Няма да протакам и ще го кажа открито - магията се владее чрез гласа. ВАШИЯ глас. Как става ли? По същия начин, както и в предишната част - вълшебствата се състоят от отделни срички, които определят елемента, субстанцията, формата и силата на последващото заклинание. Обаче този път вие произнасяте заклинанията. Но трябва да имате микрофон, свързан с компютъра, да го нагласите (voice-recognition software, който съответства на играта) и да потренирате. Не разчитайте, че още от първия път ще вълшебствате като Gandalf - успешното овладяване на системата от вълшебства изисква много старание и тренировки, но си струва. Действително дяволска идея е силата на заклинанието. Силата в този случай не е определена от една сричка, а от височината на гласа на цялото заклинание. Представете си как действа това: малките impik-и и goblin-и убивате като вълшебник само с прошепване на заклинанието, а при бой с дракон ревете така, че се тресат стените, за да извълшебствате най-големия и най-силен Fireball или Lightning. Не, едва ли има по-добър начин за достигане на тотална атмосфера! Въпреки че гласовитата система е нещо страхотно, авторите са мислили и за тези, които поради някаква причина не могат или не искат да я използват. Класическата система за съставяне на вълшебства само от run също е тук. Но ще се лишите от много неща. Има огромно множество нови вълшебства. Супернововото вълшебство Wizard eye веднага след извълшебстването "набира скорост" и само лети напред, а вие трябва да го овладявате - с мишката завивате и обръщате и магически "гледате" с неговия поглед. Изненадващо се държат много от подводните локации. Частите, разиграващи се под водата, са не само лимитирани във времето, но и влияят върху някои вълшебства - така си е, под водата доста лошо се говори и ако не сте употребили вълшебството "въздушен джоб", декламирането на вълшебства не функционира. Огнените вълшебства под водата грозно "backfir-ират", променят се скоростта на движението, нападението, отбраната и т.н...



ГРАФИКАТА



GAMES HOT

Грехота е да кажа нещо друго: абсолютно съвършена SVGA графика на dungeon-ите и екстериорите (те наистина са в изобилие), която е много детайлна и не се повтаря. По картинките сами ще различите, че третият DUNGEON MASTER е истински деликатес за напреднали художници импресио-депресионисти. Онова, което няма да разберете от картинките, е непрестанното движение на екрана. Всичко е анимирано: тревата се люлее, отваряните предмети детайлно се отварят, водата тече, дъждът бавно се стича по вътрешната страна на екрана на монитора. Тук има и друга особена новост - някои клопки и тайни врати са снабдени с визуално или слухово различими предупреждения, които можете да забележите вие или някой



от героите ви. Това са разни злодейски драсканици, които различава единствено крадецът (ако го имате в компанията), или магически glyf-ове, които може да чете само вашият вълшебник, или разни звуци като "шептене на стените" и "пращене на дърва", което чуват само друидите. Благодарение на тази полезна идея можете мислено "да опипвате" повечето локации, а самата играта придобива особен тайнствен заряд.

ФИГУРИТЕ



Как можете да следите фигурите, когато тук няма никакви следи от разделяне на екрана като например в HIRED GUNS? Много просто. Благодарение на елементарен и лесно разбираем "програмен език" може да се програмират отделните герои така, че да изпълняват своите роли без да е необходим вашият надзор. Спокойно ги оставете да изследват околността (тяхното движение се нанася в обща карта) и чрез настройване на степента на агресивност модулирайте техните реакции при контакт с чудовища - или да се борят до последен дъх, или да се оттеглят обратно в групата. Възможно е също да изключите AI режима и да изпращате своите фигури на





ИМА ЛИ СМИСЪЛ ОТ ОБОБЩЕНИЕ!

Че DUNGEON MASTER 3 ще е връх на игралната благодат, стигащ до самите небеса на dungeon-ската нирвана, можеше да се предполага още отдавна. Игрите от работилниците на някои програмни екипи наистина не се нуждаят от мъчителни рекламни въртележки, за да видим, че това ще бъдат тотални бомби. DM 3 е именно такъв случай. Нужно ли е нещо да отсъждаме?

определени места чрез "waypoint-и", където да изпълняват определени задачи - охраняване, приготвяне на лечебни смеси, овладяване на оборудване и подобни. Но нито най-



доброто програмиране на фигурите, нито най-добрият изкуствен интелект може да се сравнят с една "малка" новост в DM 3. Това е мултиплеърът, и вярвайте, досега не сте преживели нещо такова.

МУЛТИПЛЕЪРЪТ

DUNGEON MASTER 3 е сред малкото игри, които дават възможност за кооперативен мултиплеър и то непосредствено в два режима. От една страна, тя е нормална, като за един играч - с тази разлика, че могат да участват двама до четирима, при което всеки управлява един (или двама, в случай че играят по-малко от четирима играчи) герой. Не си представяйте това обаче като кооперативен DOOM, където всеки може да върви по свой път и да си осигури най-голям брой фрагове на своето конто. Напротив - ключът към успеха е взаимното сътрудничество на всички членове на групата, без което никой няма да стигне далеч. Чак до местата, където е необходимо да се разделят и да пътуват всеки отделно, цялата група трябва да се държи заедно, взаимно да се прикриват и да си помагат. Ако не ви се нрави кооперативния вариант, можете да се впуснете в dungeon-match-сценарии, които са с концепции както за отделни герои един против друг в стил FFA, така като двубои на два или повече четиричленни отбора. Двубоите вървят не само с модеми и локални мрежи, но и на Интернет, през специалните сървъри. В мултиплеърната версия не може да се вкара фигура от сингълплеъра, нито от кооперативния мултиплеър, така че своята слава трябва да заслужите именно в боя с вашите противници - както в DIABLO. Е, кажете - колко RPG dungeon-и могат да се играят в такова множество на мултиплеърни варианти? Николко!

-GM-

Плюсове: + Най-добрият традиционно "стъпков" dungeon на всички времена + Страхотна атмосферна графика, която ви търкаля между страх и надежда + Фантастична система на омагьосване + Безкрайно обширна игра със стотици dungeon-и! Минуси: - Опасност от гладна смърт пред компютъра

Software Heaven/Psygnosis

PC WIN '95/98

MIN.: P 133, 8 Mb RAM, 20 Mb HDD

Ускорител 3D: НЕ

Мултиплеър: до 16 GM

Оценка 10/10

ПРАВО В ЦЕЛТА!



интернет • e-mail • модеми • компютри • мрежи • комуникации

i_net

ВАШИЯТ ИНТЕРНЕТ ДОСТАВЧИК

981 11 20 • 986 46 11 • e-mail: office@inet.bg

Братя геймъри, кълна се в Бога, в Мохамеда и в Кришна едновременно, че LANDER е първата игра в живота ми, в която успях да мина през първия тренировъчен симулатор за полети чак на двайсетия опит. А в тренажора по стрелба, където всеки геймър трябва да се понаучи малко да стреля, успях да постигна само десет точки от сто възможни. Затова ви казвам, хич и не се опитвайте от самото начало да летите весело и да стреляте храбро. No pasaran, както казваше един мой приятел испанец, което на български ще рече, че няма да стане. LANDER не иска току-така още в първата минута да ви пусне да влезете в нейния свят и да правите там, каквото ви кефне. Инсталацията, нагласянето на звуците, музиката и графиката са лесни и тръгват гладко. Техническите параметри ви позволяват да подредите играта по свой образ и подобие. Обаче самата игра, особено в началото, е недостъпна - като красиво, но чуждо гадже. Налага се да поухажвате малко повече (и то предпазливо, че ...) гаджето, а ако го сторите с LANDER, тя се отблагодарява стократно. Така че, търпение и упоритост...

ТА ЗНАЧИ, ОТИВАМ АЗ ДА ВИДЯ G. МАНИАЦИТЕ ОТ MASTER GAMES И ГЛЕДАМ, ЧЕ ВСИЧКИ СЕ ИЗНИЗВАТ ЕДИН СЛЕД ДРУГ ОТ ОФИСА КАТО ЛИСИЦИ ОТ ПРАЗЕН КОКОШАРНИК. ПОСЛЕДНИЯТ ПРЕДИ ДА ЗАТВОРИ ВРАТАТА, МИ СМИГВА: "А БЕ, Я ВИЖ ТАЯ ИГРА LANDER, ДЕТО ТОКУ-ЩО ПРИСТИГНА. ПРОИГРАЙ Я И НАПИШИ РЕЦЕНЗИЯ." НАЛИ ЗНАЕТЕ ЛЮБВЕОБИЛНИЯ МИ ХАРАКТЕР! КАЗВАМ: "НЯМА ПРОБЛЕМИ! СЯДАМ, ПРЕВЪРТАМ Я И УТРЕ ВСИЧКО Е O.K." И СТАНА ТЯ ЕДНА... НЕ СЕ СВЕТНАХ, ЧЕ Е НОМЕР. НО МЛЪКНИ, СЪРЦЕ, КАКТО Е КАЗАЛ ПОЕТЪТ. МЛЪКНИ И ПИШИ.

ДЕБАРКИРАЩИЯТ МОДУЛ

В играта сте в ролята на пътник в космически туристически кораб, който носи странното име "Drake`s Exception" и непрекъснато кръжи из Слънчевата система. На врата ви не виси фотоапарат, с който да щракате наляво и надясно. Не, вие сте само преоблечен като турист космически пилот. И като вълкединак изпълнявате секретни и понякога гадни мисии по всичките планети и техните спътници. Щом вашият туристически кораб някъде спре и пътниците почнат да се снимат пред разните там "сладки спътничета и мили каналчета", вие тръгвате да си търсите задачи по локалните web-мрежи. След което се залавяте за работа. В повечето случаи трябва да се спускате от вашата орбита към някоя планета или спътник и там нещо да потърсите, да намерите, да го притеглите със силово поле към вашия дебаркиращ модул и да се приберете обратно в орбитата си. Друг път пък трябва нещо някъде да занесете, например бомба. Само в редки случаи се налага да унищожите нещо. Точно това отличава LANDER рязко от другите космически симулатори. Бъдете спокойни, тази игра в никакъв случай не е екшън от типа на DESCENT или WING COMMANDER. LANDER е преди всичко симулатор, възпроизвеждащ до най-малки подробности поведението на малък и трудно управляем космически модул на повърхността на планетите в любимата ни Слънчева система. В играта важат реалните закони на физиката, което вече е сериозна работа. LANDER в игрално отношение е нещо фантастично. Ето защо, братя геймъри, кой каквото ще да ви разправя, нататък четете много внимателно!

ТРИИЗМЕРНОСТТА

Преди време всички употребяваха 8-битовите 2D-игри ZARATHURSTA, GRAVITAR и THURST. В тях трябва непрекъснато да удържаш във въздуха малка ракета, която или се опитва да падне, или вечно отхвърча нанякъде по инерционни причини. Ако, да речем, ще завиваш наляво, трябва първо да стабилизираш ракетата, да я наведеш леко наляво, много плавно да превключиш моторите, да я насочиш косо надясно и надолу и след това да направиш леко завойче с ракетата наляво. Моментът на превключване на моторите трябва да е пресметнат точно, ама съвсем точно. В противен случай или излиташ вертикално нагоре, или се забиваш в земята - и естествено: game over. Сега е същото, но триизмерно. Фирмата PSYGNOSIS отнася ругатни (меко казано) не само в две, а в цели три измерения. Което пък значи УЖАС, равностоен на среща с контрольор в трамвая, с хлебарка в брашното, с комар в носа, с вампир в нощта. Е, не е така! Играта е супер и без това...

МЪЧНИЯТ ГЕЙМ

LANDER е много трудна за управление. Не, не е кофти изработка, просто е трудна. На всичкото отгоре имате и лимит за горивото. Така че окото си стрелката, която показва, че горивото ви привършва. При това сте длъжен да стреляте по най-различни цели - подвижни и неподвижни. И докато се мотате с часове с вашата ракета все на едно и също място и си казвате, че тази космическа кранта няма как да се управлява, изведнъж забелязвате по екрана разни зелени квадратчета, хаотично описващи елипси и зигзаги. После загрявате, че те всъщност са ориентирите ви, чрез които трябва се мерите в разни наземни цели и танкове, а покъсно (много по-късно) и във военни летящи обекти. И все не става, все не става, все не става. И какво? Летите си надолу към повърхността, приближавате се към нея, убеждавате се, че сюжетът на LANDER е перфектен, но вече е дошъл







докато отчаяно се мъчите поне приблизително да насочите проклетата ракета към необходимия й ъгъл, с ужас виждате с крайчеца на моментът, в който забивате нос в земята и... game over. А главата ви бъка от въпроси. "Защо, по дяволите, нищо не уцелвам? Какво,

LANDER

ХРАБРЕЦ В ИЗВЪНЗЕМИЕТО

трябва да съм завършил военно-въздушното училище в Долна Митрополия ли? Подиграват ли се ония британски хиени от PSYGNOSIS? Или проверяват колко ми е акълът? А може би този LANDER изобщо не става за игра?" И си отговаряте. "Е, добре, аз пък ще се боря. Щом съм почнал, обратен път няма."

СИТУАЦИЯТА

С времето се убеждавате, че сюжетът на LANDER е далеч по-обмислен и комплексен, отколкото изглежда. След всяка мисия получавате различни новини, обясняващи съвременната обществена и политическа обстановка. Идват и новини по E.mail-а, изпратени лично за вас, стария космически вълк. И всичко това ви трябва, защото през 3032 г. всичко ври и кипи във фрашканата с хора, престъпления и въстания родна Слънчева система. Всемирните миннодобивни мегакомпании Cairn Vance и Celestial Corporation се бият помежду си жестоко по всички възможни планети, астероиди и сателити. А интерпланетната организация MCGA (Mars Central Government Agency) не може да излезе на глава с тях и да спре конфликта. В същото време групата от сепаратистки настроени терористи Brotherhood утежнява още положението. Масло в огъня налива и интерпланетното сдружение на престъпниците Carva Cartel, така че с него също ще си имате доста проблеми. Тази ненормална обстановка просто няма как да мине без един истински боец като вас. Колкото повече стават изпълнените задачи, толкова по-сложни са новите. Колкото по-сложна е задачата, толкова повече пари ви трансферира чрез интерпланетния web този, който възлага поръчката. Колкото повече пари имате, толкова по-добре се екипирате - вашият дебаркиращ модул става с все по-добра броня, по-мощни мотори, по-силни оръжия.

ЗАДАЧИТЕ

Когато стигнете някъде между планетите Марс и Юпитер, LANDER се превръща в направо страхотна стремителна и бърза игра. Вече няма простички мисии от рода на "донеси изгубената сонда" или "спаси отвлечения професор". Играта загрубява - преминавате към шпионски афери и полувоенни саботажи. Срещате първия извънземен артефакт. В подземните и нестабилни недра на Марс се проявяват необясними аномалии. И това е едва началото, защото мисиите са 40. Колкото по-масивни са планетите, толкова по-обширни са мисиите. Появяват се сложни комплекси в разни подземия; мисии с трудни битки в откритите и със сложни проблеми в закритите пространства; мисии, в които трябва да работите в екип и да получавате заповеди от командира на своята чета (той се вози някъде под вас в танк, а вие летите над него, което е доста интересна комбинация). Отваря ви се път до колониално градче на спътника Йо, за да прехвърлите контрабандно опасна стока в един от търговските космически кораби. Налага се хитро да измъкнете от пандела затворник, укрит в боклукчийски контейнер... Изобщо задачите са повече от бълхите по уличните помияри. А още по-късно (някъде дълбоко в играта) получавате и специални правителствени задачи - например да проучите някакъв извънземен интелект...Е, хайде да не разкривам повече, че може и да ме намразите.

ЛЕТЕНЕТО

Отлично измислените мисии така ви поглъщат, сюжетът така ви завладява, стремежът да успеете в отделните задачи (и да останете жив!) така ви стимулира, че дори няма да усетите, как сте започнали да летите. Изведнъж установявате, че не се клатушкате на едно и също място, не се блъскате тъпо с глава в стените, а се носите в пространството на перфектно балансирани гравитационни възглавници, състоящи се от поне стотина взаимосвързани ракетни струи, излизащи от вашия кораб. Да се лети в нещо подобно е коренно различно от всичко, което досега сте срещали. Летящите тела от DESCENT, TERMINAL VELOCITY и WING COMMANDER в сравнение със суперреалистичните модули в LANDER са детска играчка, в която нямате други задължения, освен да натискате fire. В LANDER стрелбата и изпълнението на задачите са второстепенни. Първостепенно е летенето. Него трябва така да го овладеете, така да го усъвършенствате, че и след приключване на играта да имате чувството, че още летите. И да опипвате инстинктивно дали ви са затегнати коланите.

ХВЪРКОВАТИТЕ МАШИНИ

В играта имате възможност (макар и срещу астрономически суми) да купувате различни все по-удобни кораби и ракети. Вашето първо трудно управляемо парче желязо след време се превръща в натъпкан с оръжия боен десантен модул. А сложната динамика на летенето става все по-приятна. Между другото, докато се потях над играта, се сетих за проекта DARKER. Щом погледнах от този ъгъл имената на авторите на новата игра, загрях всичко. Същите хора са решили да се реабилитират, усъвършенствайки стария си недотам добър продукт. DARKER е игра, в която сложен за управление въздухоплавателен съд се носи тежко-тежко над фантастичен град. Забавно и интересно е да се управлява подобен апарат с енергийни полета, но самата игра не я бива много, а мисиите са доста лоши. LANDER в някои основни моменти прилича на DARKER (полет на открито и в затворени пространства или сложни въздушни и гравитационни потоци, които влияят върху полета), но има много по-добър модел на летенето, фантастична графика и перфектно изпипани мисии. Още повече, че сега се лети не само с един кораб. Освен петте основни машини, всяка със своя различна авионика, още от началото разполагате и с около 15 различни двигателя, които можете да купувате допълнително и според нуждите да ги сменяте.

Един двигател харчи по-малко гориво, друг има по-голямо първоначално ускорение, трети е стабилизиран (precision) и удобен за летене във вертикални коридори и във въздушни течения, които не можете да изчислите. И още нещо много важно - товарът, с който летите нанякъде или с който отнякъде се връщате. Представете си, как под корема на вашия самолет виси цял тон, който ви дърпа надолу така... ако ви подхване някое въздушно течение... А ако трябва рязко да промените курса на полета и товарът ви "дръпне" настрани... Към края на играта мисиите стават страшно сложни, а броят на задачите значително расте. В подземните комплекси непрекъснато се увеличава броят на най-различни страшни минни инструменти - механични чукове, трошачки, вентилационни шахти, газови лампи, въздушни мини, срутвания, сложни системи за безопасност, ограничения във времето и какви ли не още страхотии. Но пък научите ли се да летите прилично, за вас няма да има нищо невъзможно. Или поне опасно. Вече сте достатъчно опитен и никакви клопки няма да могат да ви извадят от равновесие. Вече сте така влюбен в LANDER, че няма да спрете, докато не я доиграете.





ЦЕНАТА

Можете да купувате не само скъпи въздушни кораби, но и различни видове оръжия и брони. И докато положението с оръжията е както при другите екшъни - колкото понапредвате в играта, толкова по-ефективни са оръжията, по отношение на броните на вашия кораб въпросът е по-интересен. Някои видове брони предпазват при сблъсък с някоя стена, други пък поглъщат частично ефекта на неприятелските оръжия, трети са много надеждни, но пък са много тежки и т.н. Както си е в живота, да имате най-скъпото не винаги значи, че разполагате с най-доброто и най-полезното. В LANDER най-добро за вас е: което ви е най-удобно и с което най-добре летите.

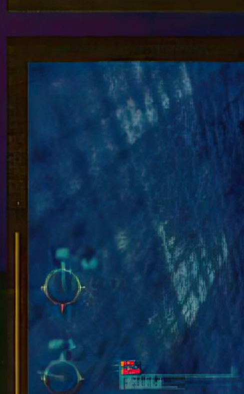
ИГРАТА LANDER Е ПРОЕКТИРАНА С ВЪЗМОЖНОСТ ЗА ИЗКЛЮЧИТЕЛНА МАНЕВРЕНОСТ, ИДЕАЛНА ЗА ОТИГРАВАНЕ НА СИТУАЦИИ, ИЗИСКВАЩИ ПРЕЦИЗНО УПРАВЛЕНИЕ И РЕЗКИ ПРОМЕНИ В ПОСОКАТА И СКОРОСТТА...
ИЗ ПИСМОТО НА АВТОРИТЕ НА ИГРАТА ДО РЕДАКЦИЯТА НА СПИСАНИЕ MASTER GAMES
УЧЕБЕН ПОЛИГОН ЗА БОРБА С ГРАВИТАЦИЯТА И ИНЕРЦИЯТА. КОЙТО ИЗДЪРЖИ, ПЕЧЕЛИ!

ПРИЯТНОСТИТЕ

При добър 3D-ускорител графиката е направо бижу. Авторите на играта са изучили подробно данните за планетите в Слънчевата система и са ги комбинирали във великолепна симфония от цветове и детайли. Атмосферните явления от рода на дъжд, мъгла, светкавици, различни зарева и т.н. са превъзходно разработени. Авторите са се постарали в най-голяма степен да използват най-новите 3D-технологии. Текстурите и светлинните ефекти са толкова добри, че и Voodoo 2 не ги постига. А връх в играта е музиката. Първото нещо, което геймърът вижда на монитора, след като включи играта, е рекламата за "Lander Soundtrack". И това не е мегаломания на авторите, а нещо като предварителен отговор на геймърските телефонни запитвания, как да се снабдят с тази фантастична музика.







ОБОБЩЕНИЕТО

Човек преди да седне да пише включително и за Master Games, ще не ще трябва да се огледа върху какво и с какво пише. На мен в началото на играта ми идеше да докопам химикалка и да счупя дядовия бастун в главата на компютъра. Добре че не го направих. Ако цените добрите екшъни, ако обичате да летите - намерете тази игра. Ако някой ви каже лоши работи за нея, не му вярвайте. LANDER е трудна, но страшно добра и оригинална игра. Просто трябва доста да се постараете в началото. Нали знаете, че нищо на този свят не пада от небето даром. Спомнете си как се хваща гадже. С LANDER е същото. Това е красива и интелигентна игра, но само за отличници, както се казваше в онзи стар виц за малкия Иванчо.

-GM-







ПЛЮСОВЕ
- НАЙ-СЕТНЕ НЕЩО ОРИГИНАЛНО
- МНОГО КРАСИВА ГРАФИКА
- ФАНТАСТИЧНА МУЗИКА
- ОТЛИЧНА В ИГРАЛНО ОТНОШЕНИЕ

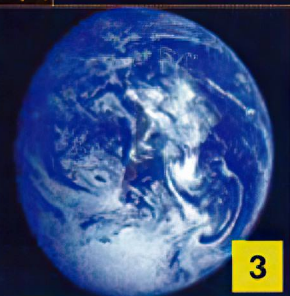
МИНУСИ:
- СТРАШНО ТРУДНА (НЕЩО ОБИКНОВЕНО ЗА ИГРИТЕ НА PSYGNOSIS)
- В НАЧАЛОТО МОЖЕ ДА ТЕ НАКАРА ДА СЕ ОТКАЖЕШ
- ТРУДНО, НО С НАПРЕДВАНЕТО В ИГРАТА ВСЕ ПО-ЛЕСНО ПРИЦЕЛВАНЕ

Psygnosis Manchester / Psygnosis
PC WIN '95/98, DVD
MIN.: P 166, 16 Mb RAM, 350 Mb HDD, 3D ACC
3D: Direct X / 3Dfx
Мултиплеър: 16 GMs
Оценка 8/10

Вътрешни планети

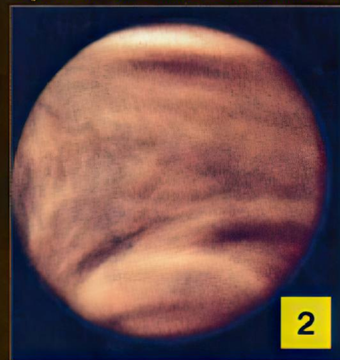
-- 1 -- Меркурий --

Най-близката до Слънцето вътрешна планета. По повърхността й има кратери, планини и равнини, които много приличат на тези на Луната. Условията на тази планета са най-сурови в сравнение с останалите вътрешни планети. Температурата под повърхността около екватора й е над 100 градуса по Целзий, а около полюсите - под нулата. Обикаля Слънцето точно за 88 дни.



-- 2 -- Венера --

Най-светлата точка на нашето небе - облаците от отровни газове, които я закриват постоянно, отразяват слънчевата светлина. На повърхността й има кратери, планини и долини. Атмосферата на Венера: въглероден двуокис (97%), азот (2%), кислород (0,1%), водни пари, сярна киселина и други. Прави една обиколка около Слънцето за 225 дни.

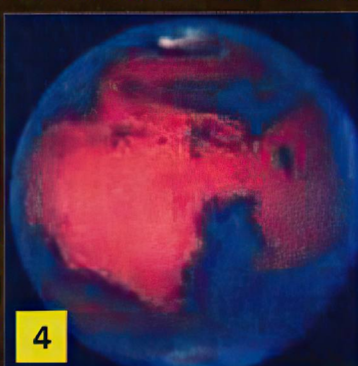


-- 3 -- Земя --

Толкова отдавна живеем на нея, че май няма какво повече да си кажем.

-- 4 -- Марс --

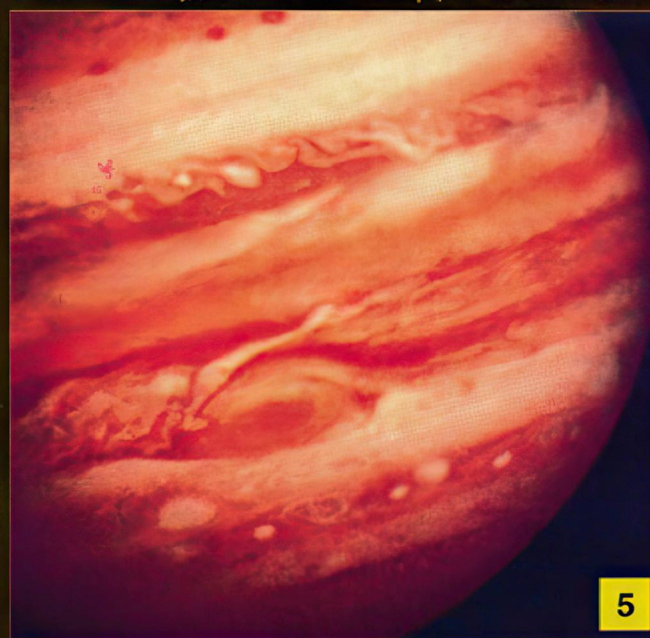
Тази планета доста прилича на Земята, но е помалка и много студена. Има тънък атмосферен слой, покрити с лед полюси и множество сухи "реки". Досега не са открити следи нито от минали, нито от сегашни цивилизации. През 1996 г. учени от НАСА заявиха, че преди три и половина милиона години на Марс е живял някакъв микроорганизъм, сто пъти по-тънък от човешки косъм. На Марс се намира вулканът Olympus Mons - най-големият в Слънчевата система. Прави една обиколка около Слънцето за 687 дни.



Външни планети

-- 5 -- Юпитер --

Най-голямата планета в Слънчевата система. Голяма е горе-долу колкото всички останали планети, взети заедно. Върти се много бързо около оста си (за по-малко от десет земни часа) и затова изглежда като волейболна топка с голямо червено петно в средата. Силата на този "ураган" (червеното петно) може да "отнесе" две планети като Земята. Около Юпитер обикалят 16 спътника, един от които се нарича Йо (споменаваме го в рецензията) и на повърхността му има множество действащи вулкани. Прави пълна обиколка около Слънцето за 12 години.



-- 6 -- Сатурн --

Тази планета е прочута със своите пръстени, които могат да се видят и с обикновен телескоп. Тя е втората по големина планета в звездната ни система, а разстоянието между двете крайни точки на пръстените й е почти колкото разстоянието между Земята и Луната. Около Сатурн обикалят поне 21 естествени спътника, най-едрият от които е Титан. В атмосферата на Сатурн се вихрят урагани със скорост 1700 километра в час, а на повърхността й има океани от течен водород, дълбоки стотици километри. Прави една обиколка около Слънцето за 30 години.

-- 7 -- Уран --

Тази планета е голямо тайнство - не току-така до 1781 г. никой не е предполагал, че съществува. Уран прави пълна обиколка около Слънцето за 84 земни години. Има 15 спътника и обикаля толкова силно "накривено" светилото ни, че в определени моменти към него са обърнати полюсите, а не екваторът. Атмосферата й е от амоняк, хелий, метан и водород.



-- 8 -- Нептун --

Планетата е открита през 1846 г., когато някои астрономи започнали да имат чувството, че има още нещо, което нарушава ритъма на Слънчевата система. Годината на Нептун трае 165 земни години. Известни засега са два нейни спътника.



-- 9 -- Плутон --

Най-далечната планета. Намира се 39 пъти по-надалеч от Слънцето, отколкото Земята. По-малка е от Луната. Има един спътник на име Харон, който е само два пъти по-малък от самата планета. Гравитацията там е 10 пъти по-малка от земната. Прави пълна обиколка около Слънцето за 248 години.



Започва следващ кръг от битката между робосимулаторите и жребият е хвърлен. HEAVY GEAR 2, STARSIEGE и MECHWARRIOR 3 вече са на ринга. Картите са раздадени. Избери една и започвай!

За света на Battletech и за пренасянето му в царството на компютрите вече е написано толкова, че на човек му писва да го пише, камо ли да го чете. Всяка информация е повторение на нещо отдавна познато. Затова вместо към Battletech и нему подобните, да вървим направо към ядрото на Mech-а.

Ядрото е великолепният Battletech. Въпреки че MECHWARRIOR 3 вече не излиза от работилниците на дружеството ACTIVISION, ни най-малко не се съмнявайте, че нещо е променено драстично. Момчетата от MICROPROSE, респективно от развойния екип ZIPPER INTERACTIVE, са напълно наясно, че добрата стара база в предишните серии е онова, което гарантира част от успеха. Ако сте играли предходните части, особено MECHWARRIOR 2 и MW 2:MERCENARIES, ви очаква приятна среща с отколешни познайници.

Съвсем очевидно е запазен принципът на играта. Поддържа се същата атмосфера и дизайн на мисиите. Но най-важното е "старото" управление, за което не ви трябва време за свикване, ако сте от ветераните на игрите MECHWARRIOR. Освен някои дреболии, всичко е добре познато отпреди. Ако ви се е мяркала мисълта, че със загубата на лиценза на FASA за ACTIVISION ще изчезне прекрасната сага MECHWARRIOR, сега спокойно отхвърлете тези съмнения. Всичко е така, сякаш след края на MERCENARIES само сте се прекачили в нов Mech и вече пътуваме по-нататък.

MECHWARRIOR 3 никак не е преобличане на старото ядро в нова дреха, въпреки че тази дреха е луксозна - не от разпродажба second hand, а красива първокласна Версаче... Отделно управление на походката и торса (никакви съмнителни експерименти със самостоятелни оръжия като в STARSIEGE). Подреждане на оръжията в отделни chain-и с изгодно превключване на chain-ите чрез функционалните клавиши. Прегледно конфигурационно drag&drop меню. Същите изходни клавиши за shutdown, shutdown override, при това с великолепно подобрение във вид на охладителна система - всеки Mech има запас от специална течност, която може моментално да се използва за охлаждане на системата, за да се предотврати експлозия или нежелателно прегряване на средата при дивия бой. Авторите са се пипкали дори с такава подробност като водата - ако Mech-ът е във вода, охлаждането на оръжията и системите е много по-бързо. **Да се продължи** толкова успешна серия като MECHWARRIOR, не е лесно. Летвата е поставена наистина високо, а очакванията не са по-ниски. Създателите на MECHWARRIOR 3 залагат на правилната карта с метода на "първото впечатление". Дори ако резултатът не беше толкова добра във всички отношения игра, елементът на удивление от феноменалната техническа обработка направо засенчва възможните съмнения за качествата на играта. В битката между симулаторите на бойните гиганти MW 3 противопоставя на конкуренцията си брилянтна графика (особено със съвършените си 3D модели), изумителна анимация и невероятно реалистични и въздействащи текстури. Играта ви подготвя по посока към смайване още в уводното меню. А менюто и скролиращите megabackground-и са само нещо като черешка върху тортата. От самото начало на първата мисия сте наясно какво ви очаква и макар че това далеч не е всичко, лекото замайване няма да ви подмине. **MECHWARRIOR 3** няма конкуренти сред игрите от този вид по силата на усещането, което предизвиква "шофирането" на огромната бойна машина, извисяваща се над многоетажни къщи и несравнима нито с войници, нито с танкове и друга бойни техника. Това чувство идва не само от избрания страхотен мащаб (проявява се особено ярко в средата на градските части и в боя с бронираните машини), но и от начина на управление на вашите машини. Не, нищо подобно на SHOGO, където роботите бягат и подскачат като зайци през брачния период, а достойни и разсъдливи движения на стотонни колоси. Съвършената синхронизация на движението на краката с цялостното движение на машината напълно отстранява класическия ефект на "пързаляне", характерен практически за всички подобни симулатори (краката на роботите "се плъзгат" по земята, за да се осигури съответната скорост). Този двигателен реализъм на mech-овете в MW 3 действа опияняващо застрашително. Завъртането на turret-а не е бързо като в DOOM, а разсъдливо и бавно. Класическата атмосфера на Battletech се допълва и от механизма на боя - това е двубой на титани, а не подтичване на изплашени роботчета и безкраен strafe в кръг. Чрез направляемите ракети, силните оръжия и възможността да се разрушават отделни части на неприятелското тяло (както в MECH COM-



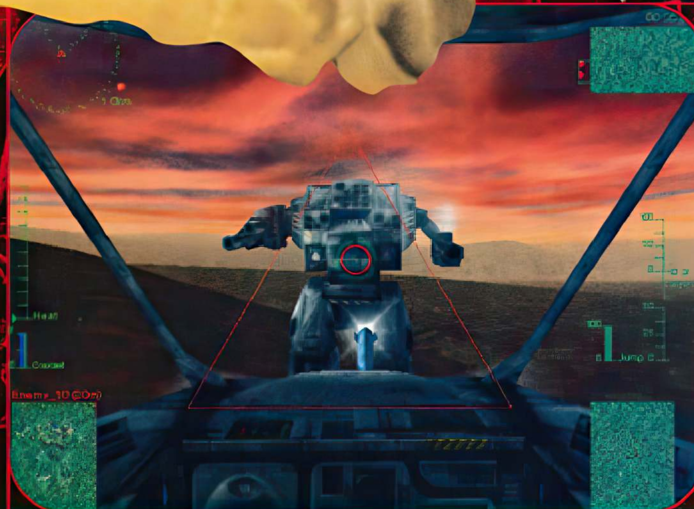




MECH 3 WARRIOR

Сагата MECHWARRIOR няма скоро да отмре. Тройката достойно поема щафетата от предишните серии и прибавя толкова новости, че ще ви се завие свят

MANDER, тук можете да прецизирате целенето в главата, трупа или крака с numpad) боевете са по-монументални, когато един срещу друг стоят два гиганта (гигант е официалният превод на думата Mech). И побеждава не по-бързият, а по-хитрият. В боевете решаващи са остроумната употреба на активния и пасивния радар, ловкото избягване на управляемите ракети и криенето зад теренните препятствия, добрият избор на оръжията за предстоящата битка и точното конфигуриране на отделните огневи вериги, способността да се прецени кога да се изстрелят навързаните в поредица оръжия наведнъж и кога да се превключи на отделни изстрели. Енергетичните оръжия не се нуждаят от муниции, но бързо прегряват. Оръдието AC 10 руши наред, обаче запасът му от боеприпаси е ограничен. Ракетите LRM и SRM нанасят сериозни щети и на отдалечени цели, но и техните муниции имат лимит. Накратко и ясно: изпитаните тактически шмекерии вършат работа и тук. Ще ви послужат знанията за оръжията и технологията на Battletech. След всяка битка класически можете да съберете и конфискувате от бойното поле онова, което успеете. В прилично обработената Mech лаборатория след това с плячката конфигурирате и поправяте своите машини точно според своите изисквания и представи. Играта отива доста далеч по отношение на точността на конфигурацията, така че определени оръжия и оборудване се монтират само на определени места - hardpoint-и. Всяко част от тялото на mech-а (глава, труп, ръце, крака) има определен капацитет, който не може да се превишава, както и глобалният лимит на масата. MECHWARRIOR 3 в никакъв случай не е набор от стари идеи и феноменална графика. Има куп новости, които абсолютно придвижват играта в днешния и утрешния ден. Вече споменах за охладителната система - страхотен тактически елемент, свързан с механизмите на боя. Отлична идея е да се изобразяват изстрелите и ракетите на радара, за да се избегнат някои от тях. Новост е нетрадиционният и отлично изпълнен zoom, който при дясно кликване изобразява квадратче с увеличен изглед около курсора и едновременно служи за точно прицелване на целите. От съвършено друга категория са мисиите и изобщо средата, в която се разиграва играта. Мисиите са нетрадиционни и много интересни. Всяка кампания, съставена от серия мисии, е поставена в отделна голяма карта. Всяка мисия покрива част от тази карта, но още в рамките на мисията можете да огледате територията, която е пред вас. Ако целта е да се достигне издигнатата площадка и да се обезвредят ракетните кули на нея, следващата мисия започва именно на въпросната площадка, с чиято отбрана още



















преди това сте се справили. Тази концепция предизвиква чувство за цялостност. А общата голяма карта съвсем не значи, че играта не е разнообразна и пъстра. И в рамките на една мисия средата се променя - от бягане из руините на разрушен град до тежко укрепена база с висящи площадки и оръдейни кули, от крайбрежно градче до труднодостъпни скали, от заснежени равнини до фабрични комплекси и складове. Някои елементи на дизайна са направо шашващо оригинални. Например в края на една мисия пред себе си виждате опасни наглед тежки железни конструкции на отбранителни валове - щом ги заобиколите, откривате, че тези бариери са бутафория от дървени макети. Друг път спирате в средата на вражеска база и наблюдавате старт на ракета, която като гръм от ясно небе с грохот излита от недалечна конструкция. Има мисия, където трябва да унищожите неприятелска база чрез ликвидиране на опорната й система - величествените постройки след прострелването на подпорите се срутват като къщички от карти с впечатляващ ефект и оглушителни експлозии. MECHWARRIOR 3 е първата игра от своя вид (може би с изключение на това-онова от HEAVY GEAR 2), в която някои мисии са вътрешни, например в пространствата на подземни пещери и бази. Тъмната и мрачна среда на играта се допълва от движещи се облаци, които периодично хвърлят сянка върху повърхността, от динамични сенки на отделните mech-ове и возила, от кратери от падащи снаряди и ракети, от експлодиращи варели и Mech-ове. Въобще няма начин някой да се оплаче от лоша обработка, от малка интерактивност или от еднообразие. В селекцията на mech-овете няма почти никакви стари познати от предишните MECHWARRIOR-и на ACTIVISION. Наборът от машини е напълно нов. Ако сте сред познавачите на Battletech, сигурно помните някои от тях, особено от MECH COMMANDER, в която се появиха машини като Thor, Vulture, Madcat и други. Сега забравете за такива класически mech-ове, като Timberwolf, Hunchback или Jenner. Което не е проблем, защото съдържащите се в MW 3 машини много ги бива. Отлично изработените виртуални kokpit-и, в които се вижда сравнително голяма част от кабината, дооформят атмосферата на пилотирането на монументалните колоси. Естествено, всеки Mech изглежда различно, та е възможно да се научите да разпознавате отделните типове не само отвън, но и отвътре. Има дори възможност да се "кара" боен скафандър Elemental, който е малък, но як (нали помните една от последните мисии на MERCENARIES, където Elemental-и с ракетомети и лазери бяха укрити по покривите!). За достоверността и въздействието на двубоите допринасят фантастично анимираните модели на mech-овете - съвършена походка, достоверно обръщане на торса, постепенно отпадане на бастисаните компоненти, които оставят след себе си бъркотия от кабели, и унищожение - ефектни експлозии или бавно срутване.

Финалното ми обобщение е като телеграма. Съвършена среда. По-добри модели и анимация от цялата конкуренция. Множество нови идеи при запазване на първоначалните и изпитани концепции на управление. Съгласуваност с предишните части. Вярно уловена атмосфера на света на Battletech. Прекрасно разработени мисии. Неподражаеми модели на mech-овете. Може да е преждевременно за прогноза, но аз бих заложил на това, че от борбата между HEAVY GEAR 2, STARSIEGE и MECHWARRIOR 3 победител ще е последната игра.

-GM-

Zipper Interactive / Microprose

PC WIN '95/98/NT
MIN.: P 166, 32 Mb RAM, 300 Mb HDD
Ускорител 3D: 3Dfx, D3D
Мултиплеър: 2-8
Оценка 9/10

Плюсове:
+ Най-добра техническа обработка в своята категория
+ Подобрено управление и механизми на боя
+ Прекрасна концепция и съдържание на мисиите

Минуси:
- Трябваше ли да чакаме ТОЛКОВА дълго?

Ето я и нейно величество ВАШАТА КЛАСАЦИЯ!

BG TOP 20



Място	Име	Точки
1	STARCRAFT: BROOD WAR	593
2	AGE OF EMPIRES	459
3	FIFA 99	414
4	DIABLO 2	382
5	BLOOD 2	379
6	CARMAGEDDON 2	366
7	HALF-LIFE	354
8	WARCRAFT	330
9	TOMB RAIDER 3	319
10	QUAKE 2	306
11	DIKE NUKEM FOREVER	293
12	QUAKE 3	288
13	SIN 2	287
14	COMMANDOS	283
15	AGE OF EMPIRES 2	247
16	HEROES OF M&M 3	245
17	NFS 3	243
18	WORMS	219
19	CAESAR 3	216
20	UNREAL	202

ОТПАДНАЛИ

Място	Име
21	HERETIC 2
22	GRIM FANDANGO
23	CIVILISATION 2
24	TZAR
25	HEROES OF M&M 2
26	ABE'S EXODDUS
27	C&C2: RED ALERT
28	FALLOUT 2
29	DELTA FORSE
30	MORTAL COMBAT 4
31	BALDUR'S GATE
32	SANITARIUM
33	NBA LIVE 99
34	DUNE 2000
35	ALPHA CENTAURI
36	THIEF
37	SETTLERS 3
38	QUEST FOR GLORY 5
39	NHL'99

НАЙ-ДОБРА СТРАТЕГИЯ:

Място	Име	Точки
1	AGE OF EMPIRES	1176
2	WARCRAFT 2	816
3	CAESAR 3	808
4	STARCRAFT	768
5	HEROES 3	760
6	CIVILISATION 2	432
7	AHPHA CENTAURI	408
8	WORMS-ARMAGEDDON	376
9	BROOD WAR	312
10	COMMANDOS	304
11	MAX 2	304
12	SETTERS 3	240
13	DUNE 2000	208
14	MECH COMMANDER	192
15	SIM SITY 2000	128

КЛАСАЦИЯ ЗА НАЙ-ТЪПИ ИГРИ

Място	Име
1.	FROGGER 3D
2.	СУПЕР АРТИЛЕРИЯ
3.	DUNE 2000
4.	PROST GRAND PRIX
5.	RIVAL REALMS

EverGreen

Място	Име
1.	DOOM2
2.	DOOM
3.	DUNE2
4.	RED ALERT
5.	WOLFENSTINE

НАЙ-ДОБЪР ЕКШЪН:

Място	Име	Точки
1	QUAKE 2	616
2	HALF-LIFE	511
3	BLOOD 2	378
4	SIN	357
5	UNREAL	266
6	HERETIC 2	224
7	TOMB RAIDER 3	203
8	MORTAL COMBAT 4	201
9	CARMAGEDDON 2	140
10	DUKE NUKEM3D	133
11	EARTHWORM JIM	126
12	RAINBOW SIX	105
13	DELTA FORCE	98
14	HEXEN 2	97
15	JEDI KNIGHT	91

"MASTER GAMER"

компютрите на

СЕРИОЗНИТЕ ИГРАЧИ

ИЗГРАДЕНИ ОТ HI-END КОМПОНЕНТИ И СПЕЦИАЛНО ОПТИМИЗИРАНИ ЗА ИГРИ

MG LEVEL 1

CELERON 333MHz
36x PANASONIC CD
RAM 32MB,HDD 3.2GB
3Dfx Voodoo RUSH 6MB
14" DIGITAL COLOR MONITOR
33.6 VOYCE MODEM
3D SURROUND AUDIO
JSK 210 JOYSTICK
$ 697

MG LEVEL 3

CELERON 400MHz
36x PANASONIC CD
RAM 64MB,HDD 6.4GB
3Dfx Voodoo BANSHEE 16MB
15" DIGITAL COLOR MONITOR
33.6 VOYCE MODEM
3D SURROUND AUDIO
JSK 210 JOYSTICK
$ 877

MG LEVEL 5

KLAMATH 350MHz
36x PANASONIC CD
RAM 64MB,HDD 6.4GB
3Dfx RIVA TNT 16MB
15" DIGITAL COLOR MONITOR
33.6 VOYCE MODEM
3D SURROUND AUDIO
JSK 320 JOYSTICK
$ 977

MG LEVEL 7

KLAMATH 450MHz
DVD-ROM DRIVE
RAM 128MB,HDD 10.2GB
DUAL Voodoo II / SLI
17" DIGITAL COLOR MONITOR
33.6 VOYCE MODEM
3D SURROUND AUDIO
JSK 320 JOYSTICK
$ 1777

MG LEVEL 9

PENTIUM - III
DVD-ROM DRIVE
MORE THAN 550MHz
HMD VR HARDWARE
AKG HEADPHONES
AND MORE ...
$ IN FUTURE

БЕЗПЛАТНО:

инсталиране на ЛЕГАЛЕН СОФТУЕР
2 м. ИНТЕРНЕТ без ограничение

HEROES III
OF MIGHT AND MAGIC

Помните ли прекрасните дни и нощи, прекарани "като в приказките" пред мониторите? Незабравим е възторгът, който те обзема, щом докараш играта до края. Е, не всички спомени са положителни. Случвало се е например да запецнеш със своя любим герой при стълкновението с доста по-силен противник. Тогава, уви, въпреки



всички отчаяни стратегически опити се оказва, че няма как - губиш любимеца си. И хайде отново всичко отначало... Да-а, велики времена бяха това. А бе изобщо тези HEROES OF MIGHT AND MAGIC 1 и 2 (особено 2) ще си останат за вечни времена в международната памет на геймърското братство от целия свят. Е, кажете ми, братя геймъри, как при това положение фирмата 3 DO да не се престраши да направи и HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3. Трябва да са луди, ако не опитат още веднъж да отидат със стомната за вода. А ние, в редакцията на Вашето списание Master Games, търпнехме, докато чакахме и стискахме палци, щото веднъж със стомна за вода, втори път със стомна за вода, трети път... Слава Богу, дочакахме мечтания софтуер и разбрахме, че стомната не се е счупила.



Та като каква е ситуацията с HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3? Честно казано, лично моите чувства са доста смесени и малко противоречиви. От една страна, трябва да призная на господата от фирмата 3 DO прегалямото старание да допълнят и усъвършенстват своето произведение с колкото може повече интересни подобрения и хрумвания. Всеки геймър възторжено ще изреве като установи, че най-сетне може да прехвърля любимите си герои от една мисия в друга, при това барабар с всичките им придобити умения. Разбира се, това става само в рамките на отделните кампании. Те са малко по-къси от кампаниите в HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2, но пък са много по-разработени. Подобренията са доста. Магиите например са разделени на различни категории, повече са вашите противници, повече са картите и т.н. Но вие, братя геймъри, знаете, че невинаги "повече" означава "по-добре". Нима DOOM щеше да е по-добра игра, ако в нея имаше седемдесет вместо седем вида оръжия, които на всичкото отгоре да не се отличават много-много от предишните.



За братството на геймърите стратегиите HEROES OF MIGHT AND MAGIC 1 и 2 отдавна са класика. Нещо повече, HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2 е достигала чак до второ място в TOP 100 на Интернет, а през цялата минала година се държеше между първите двайсет игри в тази класация.

По същество начинът на играене в HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3 не е по-различен от този в предхождащата я двойка. И тук става дума за сравнително проста стратегическа игра с ходове. В менюто имате какво да избирате от отделните мисии, от мултиплеъра и от кампаниите, което за всеки геймър е особено важно. Още в началото на кампанията имате своя герой, замък и безброй противници. Естествено, можете да разполагате и с повече герои (честно казано, без тая работа няма да ви се размине). Следващите си герои и героини вербувате в кръчмата, която (това е промяна в сравнение с предишните две игри) трябва най-напред сам да я построите в града. С помощта на вашия герой откривате следващите части на света, в който се намирате. И там има не само врагове, но и подземни мини, каменоломни, ковачници и находища на подземни богатства, т.е. важни места за добив и производство на суровини, които трябва да държите под свой контрол. С добитите суровини и с онези, които сте получили като "зестра" в самото начало на играта, започвате да строите град. Предупреждавам, това няма нищо общо със SIM CITY да речем. Просто строите конкретни сгра-



ди за конкретни нужди - за създаване на своята армия, за отбраната на града, за най-различни други важни неща. В тази система на строеж играта практически много-много не се различава от двете си по-големи сестри. Само дето броят на сградите е по-голям. Всичко това става с ходове, които в играта са интерпретирани като дни. Можете в един ход във всеки град да изпълните само една конкретна операция (да построите полигон за тренировки на кавалерията, да издигнете още един етаж на вълшебната кула и т.н.). По време на всеки ход оперирате с персонажите си индивидуално - според техните качества. Всеки герой си има определен брой крачки, които може да направи за един ден (един ход). При преминаване през територията героите печелят умения. Печелят се умения и за всяка спечелена битка или за всяко откриване на съкровище. Както и в много други игри, всеки персонаж след достигане на определена стойност на уменията (в играта това се нарича experience) се удостоява с някое специално умение или с някакво подобрение. И в това отношение в третата игра няма някакви кой знае какви по-специални промени в сравнение с втората. Но на картата, освен вече споменатите неща, има и най-различни специални находки - езерца на щастието, дървета на мъдростта и други такива подобни.



Един Път, Втори, Трети... И Стомната Пак е Здрава

Героите в HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3 никога не пътуват сами. Имат си собствени армии, съставени от единици, обучени в града. Личният състав на тези армии би могъл да бъде сам за себе си отделна самостоятелна част, ако за нещо подобно имаше място в играта. А, да ви предупредя: не се мъчете да комбинирате единици около един и същ герой, но от различни по тип градове - това разваля морала и дисциплината.



Щом вашият герой нападне някого или самият той е нападнат, естествено, следва битка. Вашите единици и единиците на противника заемат местата си на двете противоположни страни на екрана и с "ура" се втурват едни срещу други. Всяка единица има свои важни характеристики, които влияят върху резултата от битката, нали си го знаете - отбраната, нападението, силата на удара и т.н. А тези характеристики зависят и от уменията на отделните персонажи. По време на битките можете и да вълшебствате, но имате само по едно вълшебство за всеки отделен рунд. Самите вълшебства не са кой знае колко променени, но е различна тяхната класификация. Това досега в другите игри го няма. Свикнали сме разделението да е само на бойни вълшебства и глобални вълшебства. Тук те са класифицирани и според материята - вълшебства на огъня, на земята, на въздуха и на водата. Това малко усложнява книгата на вълшебствата. Но пък е намалена цената на вълшебствата, спадащи към някой от горните елементи (разбира се, ако вашият герой ги умее тия работи). Иначе - пак същите вълшебства!

За графиката и звука. Според мен тук нещата леко са се влошили. Авторите може би са сметнали, че в предишните игри графиката изглежда малко детински или карикатурно и са решили да я направят по-реалистична. За съжаление обаче, не са докарали работата докрай. Особено при анимациите на битките. В предходните игри всичко е приказно красиво - великолепно, като изрязан от детските приказки изглеждаше един рицар например... Какво им пречи на авторите тази приказност, не знам! Сега в Тройката ми се струва, че фигурите се движат по пенсионерски странно и сковано. Дори и в градовете графиката малко се е влошила - някак по-непрегледна е (разбира се, не при всички градове в играта). За сметка на това пък пейзажът е разработен направо супер. И дръвчетата, и езерцата, всичко е толкова красиво, така цветно, просто фантазия. Музиката и звукът са много приятни и великолепно допълват тази мила стратегия.

-GM-





Та с две думи накрая, братя геймъри. Искам да ви кажа, че ако сте се забавлявали добре с предишните серии, ще се забавлявате чудесно и с HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3, няма начин. Авторите явно са искали и са се постарали да направят много подобрения, но може би са прекалили. Затова новата игра от време на време ще ви се струва малко по-проточена и поразтегната, отколкото трябва, но е хубава игра, заслужава си да се играе.

New World/3DO

PC WIN '95/98

MIN.: P 133, 32 Mb RAM, 200 Mb HDD

Ускорител 3D: НЕ

Мултиплейър: ДА

Оценка 7/10

MIDTOWN MADNESS



Какво нещо е животът, ей! В миналия брой на Master Games ви открехнахме в рубриката Screen Shots, че MICROSOFT подготвя за юни 1999 г. новата игра MIDTOWN MADNESS, а какво излезе? MICROSOFT взеха, че я издадоха вече. Не си играят на шикалки тези хора, както се казва. И дори са ни спретнали и една изненада.

Нека най-напред да ви задам два прости въпроса. Първо. Коя е най-известната софтуерна фирма в света? Второ. Коя е най-популярната марка автомобили за всички времена? Хайде, отговаряйте! Правилно! Първото отговорче гласи: MICROSOFT. А второто въпросче затрудни ли ви? Малко? Нищо, ще ви помогна: автомобилът Volkswagen, наричан с любов по целия



свят "костенурка" или "бръмбар". Сега задавам и въпрос с повишена трудност. Какво свързва MICROSOFT и VOLKSWAGEN? Ами да, точно така - това е играта MIDTOWN MADNESS. Великият Бил Гейтс е подписал изключителен договор с шефовете на VOLKSWAGEN, според който в играта вие можете да се повозите в най-новия автомобил на тази фирма - модела "New Beetle", т.е. в новия бръмбар. Ей на това му викат гениална сделка, нали! Рекламните материали и предварителните информации от доста време ни убеждаваха, че MIDTOWN MADNESS ще е супербомба с безброй новости и невиждан engine. И така разпалиха нашето любопитство (а ние едва успяхме да си поемем дъх след игри като NEED FOR SPEED 3 и SPEED BUSTERS), че взехме да се чудим в редакцията какво ли този път са ни приготвили майкрософтовци. В MIDTOWN MADNESS сме направо в самия център на Чикаго. Ама на истинското Чикаго! Това значи, че не само можете да се кефите в най-новия модел Фолксваген, но и карате по съвсем, ама съвсем истинските чикагски улици. Градът в играта е моделиран до най-малките подробности - както си е в действителност. Гъмжи от коли, улични лампи, светофари, автомати за паркиране и какво ли още не. Хората се разхождат по тротоарите и пресичат по "зебрите", автомобилите се стрелкат по платната на улиците, светофарите сменят светлините, на летищата кацат самолети, тук-там стават улични задръствания, времето ту е слънчево, ту дъждовно... С една дума, "истински портрет" на истински голям град, какъвто досега май никой не е правил. Виждате как полицейските коли използват радиостанциите си, как полицаите се информират един друг за вашето движение (ако, разбира се, направите нещо нередно) и веднага реагират, т.е. тръгват да ви догонват. Тъкмо си речете, че сте се измъкнали, и хоп - друга полицейска кола ви пресреща. Можете да карате автомобила си по няколко начина. Първият е класически: да стигнете някъде, минавайки по най-краткия път. Ако това ви изглежда скучно, може и другояче. Например като използвате т.нар. checkpoint-и, т.е. контролно-пропускателни пунктове. Те са пръснати на различни места из града, а вие трябва да преминете през всичките. В какъв ред и по кои улици стигате до тях - няма значение. Следващият начин на каране из града е пак да преминете през всички checkpoint-и, но вече в строго определен ред. Има места, които могат да ви скъсат нервите. В редакцията например Иво побесня, когато стигна с колата си до един чикагски мост, който тъкмо се разтваряше. А целта беше някъде зад моста. Вика си Иво: "Спокойно, имам половин минута, ще успея." Да, ама проклетият мост се отвори точно след 27 секунди. И докато Иво включи на втора скорост - бам и край. А бе, истински град, няма шега. Та задръствания ли няма, та катастрофи ли, та полицейски проверки ли, какво ли не. Имате на разположение 10 различни автомобила, повече от 100 километра истински улици и булеварди, 5 различни начина на състезание и за капак на всичко - мултиплейър. Изобщо MICROSOFT каквото обещае, го изпълнява. Може би само engine-ът ми се стори малко не дотам разработен. Нещо ми деформираше перспективата, а и не усещах понякога съществена разлика между техническите възможности на различните марки коли. Но иначе всичко си е повече от истинско. Сега съм любопитен как ще реагират другите фирми с автомобилни симулатори, защото MICROSOFT с MIDTOWN MADNESS така високо вдига летвата, че май само Стефка Костадинова има шансове да я прескочи.

Кой казва, че автомобилните симулатори нямат бъдеще? А като си намериш и богат спонсор...



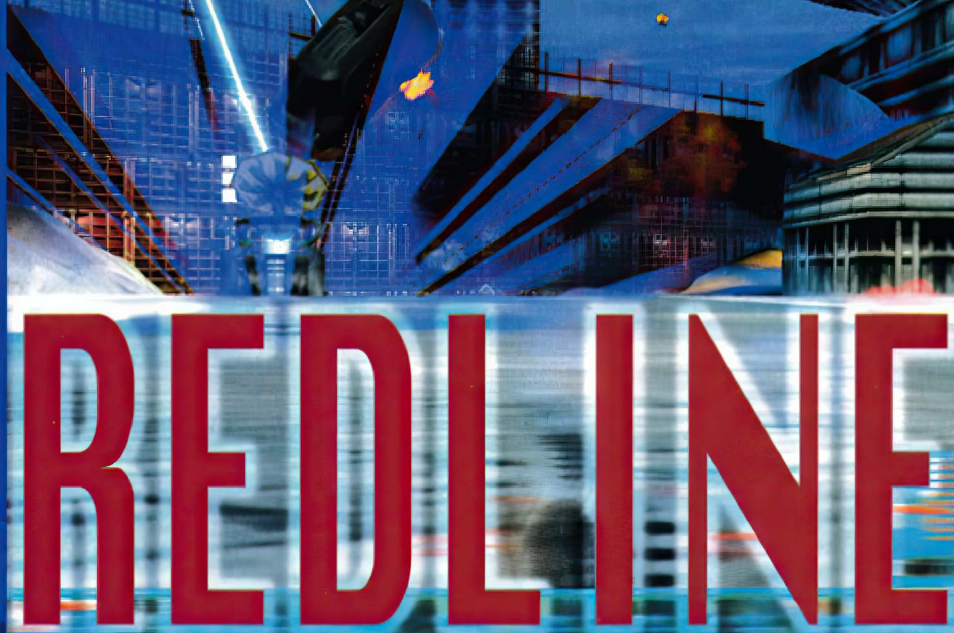




-GM-

Плюсове: + Истинско Чикаго + Интересни начини на състезаване
Минуси: - Мъничко понакуцващ engine, МАЙ...

Angel Studious / Microsoft
PC WIN '95
MIN.: P 166, 32 Mb RAM, 150 Mb HDD
Ускорител 3D: 3Dfx, D3D
Мултиплеър: ДА
Оценка 8/10



Фирмата ACCOLADE, прочута с култовата мотосерия TEST DRIVE, се връща към ръмжащите мотори и свистящите гуми. Но тъй като времената са напреднали, нормалната надпревара е останала назад. В тази игра автомобилите не са средство за спорт, а за разрушаване.

Приключението от близкото бъдеще обхваща всичко, което може да се очаква от постапокалиптичен разказ. Някъде станало нещо много лошо, загинали много хора, а които оживели, започнали да се събират в групички, компании и банди. Бандите след това взели да почитат разни богове, да гледат различни тв-програми и да подкрепят отделни футболни клубове, с което естествено настъпило голямо мисловно объркване и бърз конфликт. Привърженииците на четирите главни общества измислили хубави имена на своите групи. В първата банда, облечена предимно в синьо, е главният герой. Доколкото в тази ситуация някой изобщо е на страната на доброто, то това е въпросната група, наричаща се Company. Другите формации са Red 6, жълтите Templars и зелените Lepers. Ти си редови член на Company, а пред теб стои мъчната задача да се издигнеш до самия връх на "партийната" йерархия. Намерението на авторите на играта е ясно: да се смеси удоволствието от прегазването на пешеходци в CARMAGEDON с обичайна 3D FPS (игра от погледа на собствената особа) и така да се осигури прилично многобройна публика. За съжаление, очевидно някой е имал чувството, че ако залее всичко с някакъв постядрен сос, към REDLINE ще запоглеждат и феновете на FALLOUT, а това не звучи правдоподобно. Откровено казано, когато преди три месеца изпробвах бета-версията на REDLINE, мислех, че играта ще е голям провал. Сега, когато имам оригинала, виждам, че през тези месеци някой усилено е работил над играта, което прави чест на него и на този продукт. Въпреки това добрият резултат далеч не е стопроцентов. В началото сигурно ще те изненада възможността свободно да се качваш и слизаш от возилата, които почти във всеки левъл са в изобилие. Общо REDLINE съдържа над десет типа обитаеми возила плюс петдесет типа автомобилни оръжия. Сигурно със затаен дъх очакваш покупката на нови железни жребци и суперунищожителни оръжия. Тук обаче идва първият студен душ - автомобилите са разпръснати по нивата абсолютно без какъвто и да е ред, всъщност като някакви подобри оръжия. Няма нужда да купуваш нещо, да търсиш или да икономисваш пари. За разлика от предварителните информации, описващи развитие на характери, придобиване на нови оръжия в постапокалиптични супермаркети и нелинейно действие, в действителност получаваш чистокръвна екшън игра, разнообразена с възможностите на возилата, и това е горе-долу всичко. Което и без посочените обещани качества не е беда, стига да ставаше дума за перфектна игра. Да, обаче... Структурата на мисиите например намирисва на елементарни задачи от типа "Иди в ада и угаси ада" и "Замини в ада и застреляй дявола" или евентуално техни аналогии с унищожаване на комуникационни антени, търсене на хай-тек предмети и други подобни. Всичко е навързано чрез овехтял сюжет, който е разказан в кинопоредици в енджина на играта. И те са направени така, че докато траят не става почти нищо съществено или интересно. Което не е зле за екшън игра и дори изобщо не пречи, стига филмчетата заедно да не надхвърлят продължителността от два часа. Но точно това тук не е станало и тъй като тези филмчета почти не могат да се подминат, REDLINE е изпитание за търпението на геймъра, очакващ кога "това тъпо филмче ще свърши". По време на играта ти се сервират постоянно променящи се задачи, но всъщност може и без тях, тъй като дизайнът на нивата неотклонно те води до края на мисията. Техническата страна е на равнището на днешното средно ниво, освен може би по-детайлните текстури. Анимацията на фигурите обаче си е съвсем отделна тема. Ако видя някой така да куца на улицата, ще ида да му подам ръка като на виетнамски/косовски/ ветеран. Ако това ставаше в скачащ dungeon, щях да се почувствам зле, да ми се догади или да набия най-близкия по-маломерен геймър. Но да срещна няколко такива космически инвалиди в титанова броня и с плазмена пушка в ръце, които се щурат по площадчето на REDLINE, си е направо удар по доверието ми към основите на възникването на живота на Земята. Ако така може, отивам веднага да си отрежа двата крака. По-добре да не ходиш, отколкото да ходиш така. При това, ако нямат в ръцете си поне три мегатонни атомни ракети, същите тези фигури не са ни най-малко равностойни пеши съперници. От психологична гледна точка би могло да се каже, че имат IQ на зашеметена риба.



REDLINE беше амбициозно заглавие, което оправдава надеждите само в три неща: прилична графика, дизайн на оръжията и возилата и перфектен мултиплейър. В мултиплейър, REDLINE наистина става за игра, но в сингълплейър - Боже, Боже...







Плюсове: + Използването на возила + Добри оръжия + Приличен мултиплейър
Минуси: - Слаба AI и анимация на фигурите - Отвратителен сюжет - Играта някак си не е цялостна

-GM-

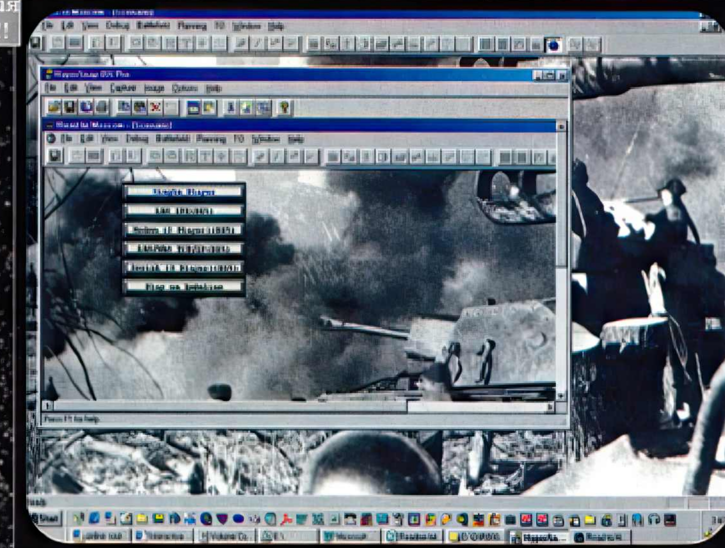
Criterion Studious/Accolade/EA
PC WIN '95
MIN.: P 200, 32 Mb RAM, 100 Mb HDD
Ускорител 3D: Direct 3D
Мултиплейър: 8 GM
Оценка 6/10

ROAD TO MOSCOW

Епични боеве на Източния фронт

ROAD TO MOSCOW е нещо като симулация за командване на армии на ниво генерален щаб. С други думи, hardcor-симулация и епично игрово място - о, богове! - ЦЕЛИЯ Източен фронт!!!





Виждал ли си игра, която събира в йерархичната си структура всички въоръжени сили, дава възможност да се планират действия и те да се осъществяват в realtime? Бог ви е бил на помощ, г-н Хитлер и г-н Сталин! Не "това човече сега стреля там, а онова - там". Има обмислен план за действие, което противникът може да разбие с противодействие. Обкръжаването е доста по-сложно от препускането с моторетка или припкането по площадки в игра на прескачане. Пламва ти мозъкът и както виждаш след започването на операцията, всичко е напразно! Това е максимален хард. Не един тактик забелязва, че е едно да се грижиш за снабдяването с гориво в BATTLE ISLE 3, а съвсем друго - да ръководиш армия, да назначаваш точни командири на точни съединения, да планираш маневри на армейските корпуси, да контролираш транспортната мрежа. Една от изненадите е абсолютната липса на всякакви параметри на hardcore-стратегията. Няма ходове, hex-ове и дори поленца! Спираш времето, ПЛАНИРАШ операцията на обединената карта на бойното поле, после пускаш времето и гледаш как гениалните ти действия (не)сполучват. Революционно. Удивително. Реалистично. Следващото, което вероятно на пръв поглед няма да забележиш, е адаптиращият се изкуствен интелект - ако някоя твоя акция е успешна, компютърът си я присвоява интелектуално и така става все по-хитър и по-хитър! Като цяло играта обхваща дванайсет значителни операции между Ладожкото езеро и Крим - от момента, когато нацистите нахлуват в Съветския съюз, докато безславно го напускат! Красота, за пръв път в живота си командваш хитлеристката или червеноармейската армия! Факторите, които влияят върху боевете, нямат край и ти (както си е в real-а) имаш от време на време само незначителни възможности да им влияеш. Ограниченият брой на бронираните дивизии например означава, че ако започнеш да ги преместваш, поставяш под въпрос стабилността на фронта на други места. Сенчеста страна е фактът, че симулацията върви сравнително бавно, т.е. работата е сравнително продължителна, което пък не е някаква половинчасова бърза акция! Объркан сьм, но признавам: ROAD TO MOSCOW е превъзходно и удивително дело в царството на стратегическите игри. От друга страна обаче, това вече почти не е игра, а подобно на свръхтвърдите авиационни симулатори се насочва някъде изцяло встрани от mainstream, извън редовите геймъри, и създава свят сама за себе си. Докато повечето игри залагат на ускорената триизмерна графика и други ефектни дрънкулки, тази е в зоната на абстрактните (?!) военни игри. *Давам висока оценка на играта с допълнението, че тя е атрактивна за ентусиаст, който понася нейния характер на флагчета и стрелки и почти враждебно управление. За нормалния геймър (комуто ставаше лошо още от екшъновите и интуитивни STEEL PANTHERS), по-добре е отдалеч да заобиколи ROAD TO MOSCOW, за да не изгори като Хитлер в Русия.*

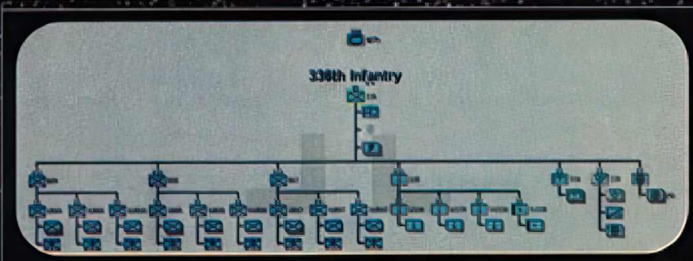
-GM-

Някои игри така съвършено се изплъзват от представата за нормални, че дори е срамно да ги оценяваш заедно с останалите.





Епическа игра, свързана с Източния фронт през Втората световна война. Много детайлно обработена стратегия, която обаче за средния играч е извън хоризонта на разбираемостта.



Плюсове:
- \+ Невероятна симулация на командване на цяла армия
- \+ Hardcore стратегия за най-закоравели милитаристи

Минуси:
- Само за избрани, тотално закоравели стратегически милитаристи
- Изцяло абстрактна игра
- Ужасно проточена и лошо управляема

Batterfield Design Grpup / Interactive Magic
PC WIN '95/98
MIN.: P 120, 32 Mb RAM, 80 Mb HDD, DirectX 5.0
Ускорител 3D: НЕ
Мултиплеър: ДА
Оценка 8/10

Компютърен клуб „Армагедон"-8 компютъра в мрежа. 17 Monitors p II 300 3dfx. Играе се предимно в Multiplayer. Оценка 9,5. Адрес-гр.Варна ул."Пейо Яворов" 11

„NET GAMES" в гр.София на бул."Христо Ботев". Има 8 компютъра K6-2 266Mhz, 32RAM, 15"Colour, 32x CD ROM, Voodoo2-12MB. Работи денонощно-1000лв/час. Играе се Brood War и Quake2(предимно).Оценка 9/10



Нов компютърен център-TRACK в гр.София, който се намира на бул."Стамболийски" бл.137 ет.2. Там се играе масово Star Craft, Quake2, NFS 3, Age of Empires в multyplayer. Оценката ми за него е 10.

PROTOSS

Предложение за най-добър клуб в гр.Плевен - пл."Васил Левски" 112. Има десетина компютъра с доста добра конфигурация, джойстици и кормила. Оценка 9/10. Друг добър клуб е на ул."Дойран" 78 „Център за работа с деца". Оценка 8/10.

Николай

Предложение за най-добър компютърен клуб в гр.София-"Gama Stution"-двадесетина компютъра в мрежа. 17 инчови монитори.Pentium 450 MHz Voodoo2 12MB S6RQM и всички най-нови MP-хитове.

Предложение за най-добър клуб в гр.Хасково - „Мрежата". Намира се на ул. „Цар Освободител" 21. Конфигурациите са: 5 PC-та „Pentium II 300" VooDoo 64 MB RAM, 15" цветни монитори. Компютрите са свързани в INTERNET. Цена 1000лв./час, работно време - 10ч. до 24ч.. Оценка 9/10

Здравейте, фенове

За да разширим тази рубрика и тя да стане по-интересна, призоваваме нашите читатели да ни известят за най-добрите клубове в своите градове - как се казват, къде се намират, какво се играе в тях и каква оценка им давате по десетобалната система.

Молим Ви пишете ни!!! Благодаря предварително!

Ваш, GМаниак

Предложение за най-добър клуб в гр. Пловдив-Игрална зала „Mortal Kombat" на бул."Руски" 105 (срещу Търговската гимназия). Оценката дадена от мен за този клуб е 9,7/10, защото 9 е малко за този идеален клуб.



Предложение за най-добър клуб в гр. Пловдив - бул."Независимост" (срещу университета). Има 7 PC-та P II, джойстици и един принтер. Тарифата е 1400лв./час. Оценка 10/10.

Божидар Рангелов

Най-добрият клуб във Варна е FIGHT има осем PC-та, намира се в една от най-новите сгради на Варна-"Търговски дом". Винаги е пълно! Предимно се играе 'Blood War", „Quake", „Age...", и от скоро „HAFM&M3".

Предложение за най-добър клуб в гр. Пловдив е „Voodoo net" на ул."Д-р Георги Вълкович" 4 (между Главната и ул."Отец Паисий", с оценка 9,9/10

Най-добър клуб в Стара Загора 'Net+'. Има 6 компютъра Cel.300 32 Mb RAN. С видеокартите не съм наясно, но определено си заслужава. Намира се над Механотехникума.

Niac

STARCRAFT ТУРНИР

1-ви Май 1999 г. клуб VR
ул. "Св. Св. Кирил и Методий" 4 (до СМГ)
тел.: 83 36 24
Записване за участие: до 29.04.99 г.
НАГРАДИ:
I-во място - 150 000 лв. II-ро място - 50 000 лв.



"Този свят е тъй прекрасен!" - блика възторг от геймърите, които се отнасят сериозно към оръжието, бойната техника, лазерните насочващи устройства, преносимите на рамо пушкала, гадната слуз, разяждащите киселини, острите зъби и бодливите опашки. Това е светът на играта **ALIENS VS PREDATOR**, за която говорихме в #9 на Master Games в рубриката Top News. Този **прекрасен** свят се състои от три различни и още по-интересни свята. Първият е на **Space-marines** (космически морски пехотинци?!) с техните лъскави оръжия, Pulse Rifles, Flame Throwers, Smart Guns и Motion Trackers. Вторият е на **Aliens** (пришълците) с техните бързи смъртоносни челюсти, опасни опашки и отровни киселини. Третият свят е на **Predators** (предаторите) - гиганти с огромна издръжливост, мечешка сила и унищожителни оръжия, които минават през редиците на врага като **нож през масло.** От вас зависи коя от тези три раси ще изберете. Ако след доиграването на играта започнете да твърдите, че ALIENS VS PREDATOR е сред **най-добрите** екшън-игри на нашето време, няма да ви противоречa. Само не употребявайте думичката **"най" лекомислено,** защото има например и **HALF-LIFE, нали?** Вярно, не е коректно да се сравняват ALIENS VS PREDATOR и HALF-LIFE. AvsP не се конкурира с никой съвременен **"класически" 3D-екшън.** Играта е нов жанр, нов стил, който е абсолютен, изключителен и равняващ се само по себе си. Това не е копие на филм, защото такъв филм няма (**не се подвеждайте** от заглавието или от комиксите с подобна тематика), нито стремеж да се създаде класически екшън, като UNREAL или HALF-LIFE. Това си е просто друга, невероятно впечатляваща и наситена с тягостна атмосфера екскурзия сред непознатото и всевъзможното. Правилата са предварително зададени, изходните условия са определени, а резултатът и развитието на самата история се определят от вас. Все едно играете главната роля във филм, на който сте и режисьор. Сценарият на филма е доста свободен, но декорите няма как да ги променяте. Е, може, но не чак толкова много. Но ще стигнем и дотам.

Първо. В играта можете да изберете на чия страна и като какъв да играете - пришълец, космически морски пехотинец или предатор. Предварителните клюки за взаимосвързана кампания, в която се редуват едните, другите и третите, се оказаха неверни. В играта има серия от мисии за космически морски пехотинец (с шест големи карти), една - за предатор (също с шест големи карти), и една серия за пришълец (с пет мисии). Мисиите за всяка фигура са свързани в сюжета, но са разположени в малко различаващи се часови линии. В ролята на космически морски пехотинец започвате играта в научна лаборатория, където в най-долния й етаж откривате стар и добър космически кораб от първата серия на Aliens. Разбира се, пришълците хич не обичат някой да се рови в старите им неща и... става тя, каквато става. В ролята на пришълец пък историята започва с агресията на "отвратителните" космически морски пехотинци в свещения храм на пришълците - вие като член на кръвожадната, но общо взето високо развита раса (на пришълците) трябва да разгоните хуманоидните нашественици (космическите морски пехотинци). Предаторът пък като "ловец за кеф" още рано-рано попада в люта битка, в която от ловец се превръща в преследван "дивеч", а ловът става битка на живот и смърт. В допълнение към стандартните мисии всяка фигура има и по още пет бонусови мисии, в които можете да надникнете в някои мисии на другите фигури, но "от обратната страна". **Вторият** от въпросите, на които сега вече има отговор, е мултиплеърът. Че ще има такъв, беше ясно от самото начало. Но не се знаеше ще има ли възможност за кооперативен мултиплеър. Отговорът е еднозначен - да. ALIENS VS PREDATOR съдържа кооперативен вариант на играта, и то не само като класически отборен deathmatch, но и като deathmatch срещу AI (изкуствения интелект) на противниците. Можете да си съставите глутница от пришълци и да тръгнете да ядете мозъците на космическите морски пехотинци. Можете да си формирате команда от войници-убийци - всеки със свои страшни оръжия. Можете да тръгнете със своите приятели предатори на лов за всичко, което се движи. Кооперативният мултиплеър не е взаимосвързана кампания, но това изобщо не пречи - мисиите са достатъчно дълги, така че в тях терен за скука не остава. **Нека** сега, преди да видим по какво се различава играенето на

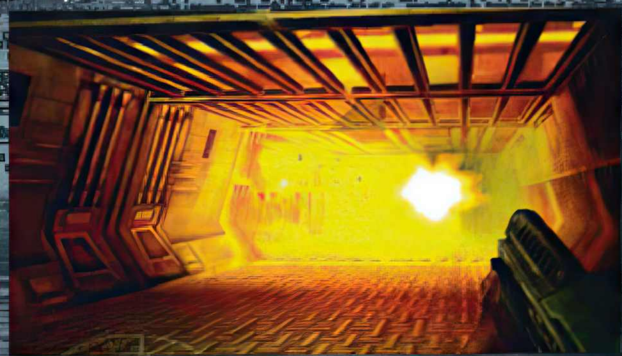
Още преди ALIENS VS PREDATOR да се появи на бял свят, широката геймърска общественост по света и у нас много се вълнуваше и си задаваше разни въпроси, на които сега вече мога да отговоря.





страната на отделните раси, да си кажем няколко думи за средата на играта, която е нещо наистина фантастично. Авторите от фирмата производител REBELLION DEVELOPMENT са заложили на свой 3D engine, който се отличава със своята бързина, hi-полигонни модели, перфектно осветление, отражения и дори със собствен видеоплеър SMK, монтиран направо в играта. В играта виждате монитори, върху които плавно се прожектират видеомотиви. Всичко това създава неимоверно въздействаща и страховита атмосфера, пълна с ужасии - независимо дали сте в ролята на слабоват космически морски пехотинец, коварен пришълец или мощ предатор. Какво ли няма в играта: блещукащи светлинки, тъмни кътчета, ослепителни експлозии и интерактивни среди, които ви позволяват да гасите светлините, да чупите стъклените табели, да боядисвате стените с различни кръвни групи (червена B+ на космическите морски пехотинци, опалово зелена на предаторите или съскаща сярна киселина на пришълците). Между другото, не е трудно да се досетите, че кръвта на пришълците не е само ефектна на вид, но има и изгарящо лепкаво въздействие, така че е по-добре да заобикаляте съскащите локви, които прояждат в земята цели дупки. Друго предимство на 3D engine-а в играта е възможността с точни изстрели да "разфасовате" своите противници. Това най-добре може да се изпробва върху пришълец - ако го уцелите в главата и му пръснете черепния "банан", той предава Богу дух, но ако го улучите в крака или в опашката, остатъкът от тялото спокойно може да продължи борбата. Изключително интересен е изкуственият интелект на противниците. Още от демоверсията беше ясно, че той не се изчерпва само с различни отклоняващи маневри, а комплексно управлява движенията и дейността на противниците по цялото ниво. Пришълците ви следват с помощта на обонянието си, изскачат от различни страни, завират се по стените, таваните и разните вентилатори, нападат от засада. Космическите морски пехотинци изобщо не пестят мунициите и ако се доближите към тях не оттам, откъдето трябва, считайте главата си за отхвръкнала. Предаторите пък добре съзнават, че ако са ранени, могат да бъдат проследени по фосфоресциращите капки кръв... И т.н. и т.н. Освен това управляваните от компютъра противници се разполагат в нивата отчасти случайно, но могат и да се преместват от едно на друго място. Тъй като в течение на мисиите не могат да се влагат позиции (слава Богу!), в играта се създава съвсем ново измерение на атмосферата и на игралното отношение, основани на страхотния изкуствен интелект, на непредвидимите ситуации и най-вече на лудата паника, която от време на време ви обхваща. Фантастична е архитектурата на отделните нива. Има както вътрешни пространства на космически кораби, на бази, на колонии, на древни храмове с впечатляващи фрески, рисувани от пришълците по стените и със странно обзавеждане, така и външни пространства по повърхността на планетите. Страхотно впечатление прави още второто ниво при мисиите на космическите морски пехотинци в изоставената колония, която изглежда като откопирана от прословутата начална сцена на "Alien" ("Пришълецът") - с дъждовното време, полуразбитите табели и примигащите неонови светлини. В нивата се сблъсквате с най-различни устройства, екрани и навяващи ужас странни сгради, неща, които ви засипват с теми за размишления и с безчет нощни кошмари. И тези кошмари ще ви спохождат дълго време, защото занимавката с ALIENS VS PREDATOR поради трудността й е с доста голяма продължителност. Силна страна на играта са непрекъснатите промени. В ALIENS VS PREDATOR фактически има три отделни игри - всяка със свои специфични и дори противоположни характеристики, качества и тактики в зависимост от фигурата (или расата), на чиято страна играете. Всеки път трябва да се учите да използвате предимствата на вашата фигура и да намалите до минимум вероятността да страдате заради собствените си недостатъци и слаби страни.









Ето един кратък преглед на положителните и отрицателните страни на отделните раси.

Космически морски пехотинец

Това е, така да се каже, любимецът на всички агресори, войнолюбци и милитаристи сред геймърите. Най-слабата, най-бавната и най-крехката фигура в играта - ако падне от високо, може да се счупи, киселината го разяжда, а близките му срещи с ноктите и опашките на пришълците завършват фатално. Което обаче добре се компенсира с огромния арсенал от оръжия и някои технически джаджи, като motion scanner (нещо като детектор на движението), имащ не само практическо значение, но и психологическо - пиукането на скенера в тъмния коридор може повече да ви изкара акъ- ла, отколкото цяла глутница пришълци, ти- чащи към вас. Трябва да имате предвид, че детекторът може и "да сбърка", ако някое движение му се стори безинтересно и незначително. Много по-добър помощник е усилвателят на светлината, с който можете да осветите дори най-тъмните кътчета и ъгълчета. Това "оръжие" се използва много често, тъй като повечето места в играта са толкова мрачни, та няма накъде повече. Превъзходни са и атмосферните прожектори, осветяващи с особена студена "космическа светлина", която е много неприятна за пришълците. Най-силната страна на космическите морски пехотинци са оръжията - M41-A Pulse Rifle - пушка-помпа с дигитален брояч на зарядите; M240 Flame Thrower - огнехвъргачка за разчистване на гнездата на facehugger-ите; M56 Smart

трите най-опасни раси в Космоса си уреждат сметките

Gun - супербързо оръжие, автоматично следящо врага под определен ъгъл; гранатомет; бърза картечница и мощна ракетохвъргачка. Ако има достатъчно муниции и е на по-безопасно разстояние от врага, космическият морски пехотинец има всички шансове да остане жив. Затова и девизът му е "Винаги готов!".

Предатор

Макар че първото впечатление, което предаторът прави, е на гигант, съвършено устроен за битки във всякакви условия и срещу всякакви врагове, непобедимостта му е малко относителна. Защото всеки може да си намери майстора, както се казва. Но каквото и да се казва, от трите фигури в играта предаторът е далеч най-силната и шансовете му за оцеляване спадат само когато се озове срещу многократно превъзхождащ го противник. Ето някои от възможностите, с които предаторът разполага: може да стане невидим; може да си превключва спектъра за виждане за борба с пришълци или с космически морски пехотинци; има суперточно триангулачно насочване (познато ни от филмите с Шварценегер); има вградена медицинска екипировка за зарастване на получените рани; и не на последно място - автоматичен разрушителен заряд. Освен това е снабден и с шипове на китките за близък бой; с пистолет; с много точен копиехвъргач, който заковава противниците към стената; с преносимо оръдие с автоматично насочване във формата на три точки и със самонасочващ се диск, но само един, което значи, че след всяко използване трябва да си го приберете обратно. Че какви недостатъци има тогава този колос, ще попитате, особено като се знае, че много носи на бой и попадения, а повредите са за него нещо непознато? Слабата страна на предатора е запасът му от енергия - повечето от системите и оръжията му имат един и същ енергиен източник. Когато той се изчерпи, неизбежно се стига до близък бой и до използване на "конвенционални" оръжия, а в тъмнината без светлини и без автоматично зарастване на раните става доста кофти. Докато енергията не се презареди и ловът не започне отначало...

Пришълец

Пришълецът е най-впечатляващият противник, защото неговото основно качество е, че може да пълзи по стените и таваните и да се движи невероятно бързо. На открито пространство обаче не го бива толкова много, главно защото разполага с оръжия само за близък бой. Бодливата му опашка и острите му нокти могат да разкъсат противника успешно, но само при едно условие - ако пришълецът достатъчно се приближи до жертвата си. Ситуацията става най-драматична в тесните вътрешни пространства, които в играта са под път и над път. Като пришълец вие можете най-спокойно да си се залепите на тавана и търпеливо да дебнете космическите морски пехотинци, които безгрижно се оглеждат и си викат: "А бе, май тук някъде трябваше да бъде тоя пришълец, нали?" Друго предимство, особено в мултиплейъра, е много силната кръвна група (H_2SO_4, т.е. сярна киселина), която ви помага дори посмъртно да се справите с любимите космически морски пехотинци. Последното оръжие на пришълеца е ефектната възможност да елиминира жертвата за секунда с мощно загризване. Това, разбира се, е възможно, когато сте достатъчно близо, а жертвата си няма и хабер, че я дебнете. Пришълецът може, също както и останалите фигури в играта, да превключва режима на гледната точка. Разполагате не само с обикновения поглед, в който всички живи същества са обвити в синкава мъгла, но и с друг един, донякъде сюрреалистичен, който обаче за близък бой изобщо не върши работа. Можете и много страховито да съскате, от което най-вече се плашат космическите морски пехотинци. Да управлявате тази фигура е по-трудно, отколкото да управлявате другите. Зрението на пришълеца не прави разлика в перспективата, всичко е някак си удължено и ориентирането в стерилните вътрешни пространства на космическите кораби, където няма ясно изразена разлика между подове и тавани, а това е истински ад за 3D-пространственото въображение. Играенето на страната на пришълците е принципно различно от другите две фигури и фактически е нещо съвсем ново в жанра на 3D-екшъните.

Малко за пушкалата

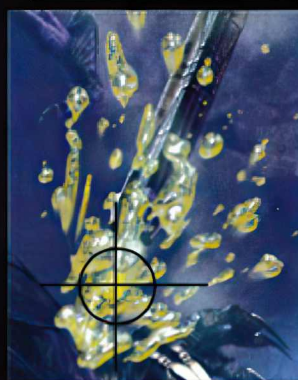
M41-A PULSE RIFLE

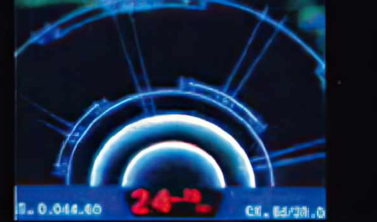
Colt M41-A Pulse Rifle е 10-милиметрова автоматична пушка, която е основното въоръжение на космическите морски пехотинци. Обикновено като муниции се използват патроните M 309 10x24 мм. Те са без гилзи, силно експлодиращи и с бронебойни качества - преминават през персонални брони и експлодират малко след попадението. Пълнителят побира 100 патрона M 309 в N`bend подавач, който механично пълни патронната камера. При бойни ситуации обаче се зареждат до 95 патрона, за да се намали вероятността автоматичният подавач да засече. Пушката използва при стрелба електронен импулс, контролиран от спусъка. Може да стреля на единична стрелба, на серии или на автоматична стрелба. За целта отляво има превключвател. При автоматична стрелба може да се достигне честота от 1000 изстрела за минута. LED display-ят е разположен точно зад приемника и брои патроните в пълнителя. Под цевта има 30-милиметров гранатомет, който използва pump action за зареждане и има капацитет от 5 гранати. В мига, в който гранатометът е зареден, се стреля с помощта на спусъка, но тогава другата стрелба прекъсва. Използват се осколочни гранати M 40, а също и HEAP (High Explosive Armor Piercing), запалителни и димни гранати. Самото оръжие е лесно за поддържане, не ръждясва, не се замърсява, лесно се сглобява и поддържа. Оптичната електроника е защитена срещу електромагнитни полета и радиация и може да се използва дори в абсолютен вакуум. Въпреки всичко, това оръжие в Космоса не е достатъчно стабилно при обикновените операции.

M 240 FLAME THROWER

M 240 е лека карабинна огнехвъргачка за бой отблизо, както и за наказателни операции. Оръжието използва като заряд сгъстен ултралек Napthal gel, който се запалва от предната горелка. Покрива разстояние от 25 метра. При поразяване на целта гелът прилепва към тялото на жертвата и остава там да гори около една минута. При достатъчно количество в резервоара и при възможност да стреля до 20 пъти, това е едно от най-опасните оръжия в арсенала на космическите морски пехотинци за унищожаване на пришълци. Не е обаче много обичано от тези, които го използват, защото и при най-обикновено попадение от чуждо оръжие резервоарът с гел може да избухне в ръ-







цете на войника.

M 56 SMART GUN

Картечниците предлагат по-голяма стрелкова сила както в нападение, така и в отбрана. M 56 A 2, това е точното наименование, е 10-милиметрово многофункционално автоматично оръжие, стрелящо на разстояние до 1500 метра. PulseAction-системата обслужва свободно въртящата се цев, приспособена за 10x28 мм M 250 патрони без гилзи. Цевта може да се сменя и е с въздушно охлаждане. Системата е закрепена към облеклото на войника и има инфрачервено търсещо и насочващо устройство. Оръжието е самонасочващо се, а стрелбата е ръчно управляема. Теглото е 17,82 килограма. Когато войникът стои, оръжието се насочва само от движенията му. Ъгълът на движение е много широк. Рамото е жиростабилизирано и омекотява отката при удържане на оръжието в дадено положение или по време на ходене и тичане. Когато следи жертвата, цевта се самонасочва към центъра на целта. Когато оръжието е включено, инфрачервеното устройство започва да сканира околната среда чрез търсещия прибор над цевта. Системата сканира пространство с формата на 30-градусов конус пред оръжието и изпраща висок разделителен термален образ в граници от 8-10 микрометра към миниатюрния дисплей, вграден в окото на оператора. Стрелбата се контролира от предния или задния спусък или с натискане на червения бутон "fire", или с избутване на предната дръжка напред. Превключвателят има три положения - за единична стрелба, за стрелба на серии и за автоматична стрелба. Муницията са наредени в руло в един пластичен пояс и в барабана, който може да бъде сменян по време на операцията.

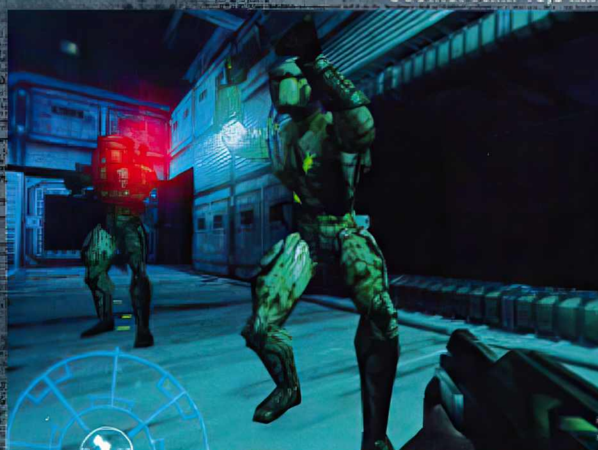
MOTION TRACKER

Този детектор за проследяване на движението показва целта с нейната предполагаема големина, отдалеченост и направление, в което се намира. MotionTracker-ът сканира периметъра пред себе си и открива всяка цел с големина на мишка на разстояние 1000 метра. Може да сканира и през обекти, но препятствията (например стените) намаляват ефективността му и затова в затворените пространства работи на разстояние до 20-30 метра. При военни действия детекторите от този тип имат няколко недостатъка. Първият е, че излъчват стотици високоенергийни ултразвука в секунда, които леко се засичат от неприятелски радарни станции и се превръщат в мишени за простреляване. Вторият е, че не регистрират леките движения, например на носени от вятъра насекоми, цветя или други дребни предмети. Третият недостатък е, че детекторите могат да бъдат обърквани от ултразвукови смутители на неприятеля, които контраатакуват устройството с много силен сигнал. На всичкото отгоре скенерите използват т.нар. Доплеров ефект за идентифициране на целта, така че целта, движеща се напречно през сканираната територия, а не в посока навътре или навън, може да остане невидима. Въпреки тези недостатъци командирите на космическите морски пехотинци ги предпочитат пред по-модерните инфрачервени лазерни радари.



UA 571-C SENTRY GUNS

UA 571-C е преносима автоматична отбранителна система, в момента използвана от USCMC. Тежи 19,6 килограма и може да бъде подготвена за 90 секунди. Отделните ѝ части са: триножен статив, комплект батерии, цеви, тяло, сензор и барабан с 500 патрона. Микровълновата даталиния е свързана директно с конзолата за управление. В мига, в който оръжието е готово, системата може да бъде насочена към всяка точка околовръст на 360 градуса. UA 571-C използва pulse-картечница, която стреля с M250 10X28 милиметрови високо експлозивни бронебойни патрони. Тези нестандартни патрони могат да пробият всяка цел, включително и леки бронирани автомобили. Стрелбата е с честота от 1100 изстрела за минута и с въздушно охлаждане с автоматично прекъсване, което не позволява прегряване на оръжието и засичане на патрони в цевта. Сензорното устройство е закрепено над цевта и може да оглежда пространство с ъгъл от 60 градуса пред войника. То е съставено от инфрачервен детектор на вълни, ултравиолетова оптика и лазерен радар. Ако е известен термалният или оптичният профил на целта, оръжието се насочва и използва инфрачервен или ултравиолетов scan, за да извърши наблюдението. Понякога се използва и мултиспектрално устройство, чийто софтуер изисква данни от всички сензори за доизясняване на пълния профил на целта. В случай че оръжието е включено на "автоматично прицелване", то изключва всички цели в досега на сензорите, използващи идентификационен IFF транспондер, който изпраща чрез микровълни кодираната вест обратно към сондата. Такъв транспондер се използва от всички космически морски пехотинци дори и в транспортните им средства. Ако оръжието е включено на полуавтоматично или ръчно прицелване, заповедта за стрелба се подава единствено от оператора. Някои защитни сонди използват 10 kW лазер или 40-милиметров гранатомет.





Ритуали на Предаторите:

Интересни са **техниките на лова** и ритуалите на предаторите. Най-напред **младият предатор** трябва да тръгне на първия си лов. Естествено, това е **лов за пришълец** (Kainde Amehda). По принцип на предаторите им е забранено да **ловят хора** (Pyode Amehda или Oomans), докато не преминат ритуала **"Окървавяване"**. Това значи, че когато младият предатор **завърши успешно** първия си лов, към него се приближава **"Кървавият водач"** (командирът), откъсва **единия пръст** на пришълеца и с него прави знак **на челото** на новопосветения.

Езикът на Предаторите:

Yautja - Предатор
Ooman - Човек
Burner - Оръжие
Awu`asa - Броня
Lou-dte kalei - Жена
Nan-de Than gaun - Целувката на нощта
Pyode Amehda - Хора
Kainde Amehda - Пришълци
Thwei - Кръв
Thei-de - Да убиеш/умреш
L`ulij-bpe - Луд
U`sl-kwe - Последна почивка
Ki`cti-pa - Шипове на китките

След три години на нетърпеливо очакване и три спиращи дъха демоверсии, ALIENS VS PREDATOR е нещо, което е повече, повече...

Плюсове:
+ Игра, която поглъща геймъра без остатък
+ Фантастична архитектура на нивата
+ Запазена е впечатляващата атмосфера от филмите
+ Съвсем нов подход към жанра
+ Мултиплеър, за който може да се напише отделна книга

Минуси:
- Понякога пришълецът може да се обърка

-GM-

Rebellion Development / Fox Interactive
PC WIN '95
MIN.: P 200MMX, 32 Mb RAM, 128 Mb HDD
Ускорител 3D: Glide, Direct 3D
Мултиплеър: 8 GMs
Оценка 9/10



"Тишина. И мрак. Ако не се брои мижавата светлина, която голата крушка хвърля по тавана. Тази гадна крушка бръмчи. Повече бръмчи, отколкото свети. Мъча се да заспя, не става. Лежа по гръб върху скърцащата кушетка, зяпам тавана и се опитвам да мисля. И колкото по-мисля, по-замислен ставам. Не мога да се съсредоточа, а трябва. Всичко ме притеснява. И това място, и тая загубена научна станция, и тая никому неизвестна планета Rheorm 1, дори тая звездна система, наречена Rheorm. Но най ме притесняват хората тук. Те един след друг полудяват. Задължително. Може и аз да полудявам, знам ли! Защо този Robert Wallace ме изпрати тук? Все на мен се падат такива бъркотии. Сякаш няма други детективи... Не, изчезвам, махам се от тази гадна дупка на хммм... на географията. Каква е тая докторка Victoria Fayn, все едно, че е хванала господ за шлифера. Давам душата си на дявола, само да разбера какво е станало в онази фатална нощ. Защо Виктория е застреляла доктора? Самозащита ли е или докторът се е завирал там, където не трябва? Само от дни съм тук, а вече нямам вяра на никого. Бих повярвал на доктор Geopp, ама няма как, вече е гушнал босилека. Нещо не се връзва. Защо Geopp ще заплашва Виктория? Има още нещо, ама не знам какво е. Не, тук всички са шантави. Ей го Roger Olken, постоянно чува гласове. А доктор Thomas Vilken смята, че всеки, който го наближи, е демон. Май само Мупа и Maugos са що-годе нормални. Боже, как искам да се махна от тук! Трябва да се махна! Иначе и аз ще пощръклея."

ПРЕДРАЗСЪДЪЦИ

Ей такива мисли се въртят в главата на главния герой на новия адвенчър ZERO CRITICAL. Тази игра е особена. В началото изглежда малко безлична и неизразителна, но колкото по-дълго я играете, толкова по-ясно ви става, че е нещо много повече. Прилича на анаконда, която поглъща цяло теле - бавно, полека, без да бърза, защото преди това го е хипнотизирала. Точно така ви поглъща и ZERO CRITICAL - шашва със сюжета си, а после не пуска, докато не я изкарате до края. Ако ще да умрете от глад, жажда и душевно изтощение! И знаете ли кое ви принуждава да играете до последен дъх?

АТМОСФЕРАТА!

Тя предизвиква чувство на безнадеждност и ужас, усещане за бавно, но сигурно полудяване. Вече не сте сигурни, кое е истина и кое плод на вашето въображение. В играта няма кървища, нито измъкнати и влачещи се черва. Въпреки това авторите създават съвършена атмосфера на страх. В съчетание с направо върховния сюжет на ZERO CRITICAL. Най-напред изглежда доста обикновен, но постепенно се разраства до гигантски размери. Действието е разделено на няколко дни и ако не изпълните определените задачи, играта просто не ви пуска да продължите нататък.

ИСТОРИЯТА ЗАПОЧВА

Да, с пристигането ви на планетата Rheorm 1, където в една изследователска станция има странен смъртен случай. Шефката на научния колектив, докторката Victoria Fayn, при самозащита е застреляла свой сътрудник, който уж я бил заплашвал. Вие сте частен детектив от фирмата ITC и трябва да изясните какво точно се е случило - дали наистина е било самозащита и доктор Geopp е заплашвал своята шефка. Покрай тия грижи скоро разбирате, че учените в станцията работят над таен и опасен проект и естествено ви се налага да прекъснете дейността им.



МНОГО ОПРОСТЕНО

Нещо повече, изключително рационално и практично е управлението на ZERO CRITICAL. В играта има неща, които напомнят за BLADE RUNNER (чудесна игра с наша оценка 9/10, виж нулевия брой на Master Games, тогава наречен пробно Top Games). Например електронен бележник, в който записвате различните взаимовръзки и така си улеснявате работата. Но диалозите в играта са доста трудни и ако английският език ви куца, ще имате доста проблеми. С доброто знаене на езика е свързано и решаването на някои задачи - играта е определено логическа и няма нищо общо с "всичко може да се използва навсякъде". Много полезно е приспособлението, което показва коя особа къде се намира,



така че да не губите време с излишно разтакаване насам-натам. Графиката на ZERO CRITICAL е рендирана и заслужава най-големи похвали - страхотно пасва на мрачния SciFi-сюжет. Е, не е толкова разработена като в NIGHTLONG например, но е много добра, дори е по-мрачна, поплашеща. Звуковото оформление също допринася за оформянето на изключителната атмосфера. *Накратко казано, играта е достойна за колекцията на всеки любител на адвенчърите. Отличен адвенчър, притежаващ всичко, което приятелите на този жанр очакват и обичат...*

Плюсове: + Оригинален сюжет + Великолепна атмосфера + Чудесна графика и звуци

Минуси: - Че има край

-GM-

Bethesda Softworks

PC WIN '95/98
MIN.: P 75, 16 Mb RAM, 50 Mb HDD
Ускорител 3D: НЕ
Мултиплеър: НЕ
Оценка 8/10





Клубове представени от Master Games в София:

"ПРИ "ПАЯКА"
ул. Солунска 34 (партера), тел.: 891 130

"WIZARD"
ул. "Граф Игнатиев" 21, тел.: 981 7700

"МЕДЕЛИН"
"Младост 1", бл. 34

"КОМПЮТЪР ГЕЙМС"
ул. "Неразделни"2

"VR"
ул. "Кирил и Методий" 4

"GAME NET"
бул. "Е. Георгиев" (до Орлов мост)

"MULTIPLAYER"
ул. "Хан Аспарух" 49А, ап.3

JU SOFT
ул. "Борисова"
зад кафе-бар Рубин

"МРЕЖАТА"
ул. "Гурко" 13

"ЛЕГИОН"
Пл. Славейков 9 (безистена)

"STARCRAFT"
ул. "Стефан Караджа"
12/партер/, тел.: 988 1006

DIAMOND NET
ул. "Пиротска" 19 зад БСУ
comp. games, internet

"СИНИЯ СЛОН"
кв. "Хиподрума", ул. "Урвич"
бл.39, вх. Б, тел.: 521 994

Клубове представени от Master Games в провинцията:

"ГАЛАКТИКА КИБЕР"
Габрово

"CGN"
Бургас - улицата над
ресторант "Афала"

MGP
Шумен

"FIRENET"
ул. "Александровска" 94
Бургас

комп. школа А&Б
Шумен

"ISI INTERNET"
Пловдив















ЗАМЪКЪТ

най-добрият клуб
за компютърни игри в мрежа

PENTIUM-II 450 MHz, 64 MB PC/100 SDRAM
VOODOO BANSHEE 16 Mb, 17" SONY TRINITRON
7,6 GB HARD DRIVE, 100 Mbit LAN

кв. "Красно село", бл. 194

STREET FIGHTER ALPHA 2

Престарелият сенилен Нострадамус е предсказал, че с края на второто хилядолетие идва не само краят на цивилизацията, но и на разбиймутровите игри като жанр. Пророкът явно е сбъркал и в едното, и в другото. Огледайте се и ще видите - светът още си е тук. Същото е и в сферата на игрите. Двуизмерната обработка още преди няколко години беше заменена с прогресивна триизмерна. И какво, да не би небето да падна! Дано да не бъда зле разбран.

Не мисля, че развитието трябваше да спре преди няколко години и да застине на новите фигурки с нови вълшебства, както почти стана тогава. Убеден съм обаче, че нови технологии и подходи наистина смислено използват само някои от полигонните побоища, а останалите се стремят само да облекат модната дрешка и да не показват много много какво има под нея. Но така променените след това биват лесно надцаквани и от "обикновена" млатеница от старата школа - разбира се, направена от истински майстори. Кои са истинските майстори ли? Освен TEKKEN, съществува само един екип, който може да се характеризира така - CAPCOM. **Техните** заплетени истории с Ken и Rye в главната роля започнаха още в средата на осемдесетте години, т.е. известно време след на пръв поглед подобно изглеждащите хонконгски филми, но не и от вчера, като някои други компании с претенции за "битко-дизайнери". Те никога не се отклониха от първоначалната, не се страхувам да твърдя, гениална концепция, а само я подобряваха. Всеки следващ STREET FIGHTER беше уж същият, но едновременно съвсем друг. Класическата концепция за бойни игри най-напред присъедини към себе си вълшебства, върху които обаче играта не се базираше - те бяха само "подправки". После се добавиха вероятни и невероятни фигури, отличаващи се особено с това, че всяка има свои силни и слаби страни. Само след няколко продължения те вече бяха толкова много, че геймърът загубваше ориентация, ако не е наистина краен фанатик. В мозъчните центрове на CAPCOM обаче продължаваше да ври и кипи и към същата рецепта примесваха нови и нови съставки. **Като** оставим настрана STREET FIGHTER 3D, който единствен събаряше установените схеми и беше създаван "като 3D", STREET FIGHTER ALPHA 2 може да се смята за STREET FIGHTER 2 версия нещо около 1,16. При това на PlayStation излиза ALPHA 3! **От** първоначалния трабант de luxe след време чрез постепенно ъпгрейдване се получила лимузина 4,5L i Super Sport, която сигурно няма да отрече произхода си, но само познавач би могъл да забележи тази родствена връзка. Системата super comb, използвана за пръв път в SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO, достигна своя зенит в предишната част и тук вече действа като внедрен елемент, като нещо обичайно от рода на fireball при Ry и Ken. Няма как да не напомня, че само тези две фигури са преминали през цялата серия - от началото до края. Именно чрез тях прекрасно си личи предпазливото и същевременно невероятно прогресивно развитие. Основните хватки при тези фигури си остават непроменени, но юнаците постепенно набраха counter-атаки от отбрана, суперкомби в три силови варианта и възможности да се съставят няколко комба едновременно (combo е последователност от няколко удара, свързани един след друг). **Анимацията** на фигурите и графичната обработка на задния план още преди достигнаха качеството на онова, което можете да видите във видеоигралните зали, затова никой да не се изненадва, че CAPCOM продължава натам. Глупаво безспорно е, че STREET FIGHTER ALPHA, в каквото и да е изпълнение, дори със златно яйце в една опаковка, няма голям шанс да заинтригува на платформата на PC, тъй като лъвският дял на играчите, разбиращи смисъла и концепцията на бойните игри, имат вкъщи повече PlayStation, отколкото тромав PC. За пълно удоволствие от графиката е необходима твърде прилична машина, записването, меко казано не е радост, но такова е било винаги. Истинското мъчение настъпва, ако нямате joypad, а искате да играете на клавиатурата - тогава направо забравете за това. **Самата** игра няма да ви изненада с нищо. Ако ви е попадала STREET FIGHTER, ще я доиграете за час-два. Чрез реакцията на толкова бързото доиграване ще се познае дали сте само случаен зяпач и експериментатор, или наистина поне малко посветен. С това, че ще доиграете SF, всъщност нищо не свършва. Дори напротив. Едва след като доиграете тази игра повече от петдесет пъти, ще установите, че ви забавлява все повече и повече. Такива качества имат повечето от добрите бойни игри. Едва след това ще почнете да я улавяте. Ако си мислите, че жанрът игри с най-дълъг живот са стратегиите и RPG, значи сте в голяма заблуда - само спортовете и бойните игри имат, така да се каже, неограничен живот. Постоянно има какво да се учи и ако сте вече толкова добър и няма в какво да се усъвършенствате, тогава ще дойде някой програмист и ще ви затвори вътре в компютъра. Как мислите, че се създава изкуственият интелект при такъв вид игри? Нали не изглежда нормално някой да се посвети на такава дейност, каквато е създаването на изкуствен интелект на герои в бойните игри?

















STREET FIGHTER достигна още преди години балансирано състояние, когато концепцията е толкова добра, че вече не е необходимо някак драстично да се променя. Затова всяка следваща част донася изгладено качество, което за съжаление ще бъде оценено от малцина

-GM-

Capcom/Virgin Interactive

PC WIN '95/98
MIN.: P 166, 16 Mb RAM, 10 Mb HDD
Ускорител 3D: НЕ
Мултиплейър: ДА
Оценка 7(9)/10

Плюсове: + Това отново е super street fighter + Нищо не се е променило + Анимацията
Минуси: - Нищо не се е променило - Управлението

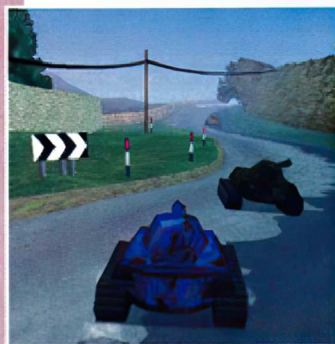
TANK RACER

Танкът е оръжие, но и транспортно средство. В компютърните игри досега се подчертаваше бойната му роля, затова танковете и близките им бронирани возила населяваха най-вече военните стратегии. Авторите на играта TANK RACER са решили да акцентират на втората функционална страна на танка - че той все пак е и транспортно средство. Идеята е оригинална, но за съжаление целта е мизерно традиционна: състезателна игра, в която подобно на мотокарните гротески на Нинтендо или футуристичните сечи на PSYGNOSIS (WIPEOUT и ROLCAGE) се стреля по съперника.

Оценката на този продукт зависи много от гледната точка. Оптимистът казва "поне стремеж към оригиналност", а скептикът ще отсече: "отчайващо". **Играта** е от онзи вид, при който е достатъчно да знаеш името й и да видиш един-два screenshot-а, за да можеш общо взето добре да си представиш каква е. Оптимистът си е на мястото с ентусиазираното "Йе-е, това е веселба!", така че хайде да я видим. Сред малкото неща, които изненадват новоизпечения играч на TANK RACER, е високата скорост на танковете по състезателното трасе. Движещият се със скорост 200 километра в час танк сигурно би предизвикал инфаркт при не един генерал, но в действителността това е само сън. Останалите неща в играта също не са по-реални. Нямат значение физиката на движението на моделите (мамма миа, танк сече завой при скорост 150 км/ч!) или попаденията на оръдията. Всичко се ръководи само и единствено от вътрешните правила, които авторите, творци неуморни, са измислили изключително за целите на тази игра. **Стрелбата** си е един от важните елементи на игралността. Тук върви за употреба уникалното качество на танковете, т.е. въртящите се оръдия, което ще рече бързо да пердашите към целта и същевременно да стреляте в други посоки. Може, но откровено казано, няма много да го правите. По-лесно и по-прегледно е малко да коригирате движението, така че съперникът да се озове директно отпред, за да го опраскате безпроблемно и без да се мъчите със сложната координация на двойното движение (посока на движението и посока на стрелбата). Това просто правило произтича от факта, че съперниците логически са на пътя или точно там, накъдето се насочвате. Така почти се губи прекрасното чувство от независимото движение на двете части на една машина в игрите от типа на MECH WARRIOR. Но пък разумно е решена ефективността на оръдията. Ако играта функционираше реалистично и тяхното попадение причиняваше фатални щети, можеше да се получи някакво елиминиране със задача да унищожиш останалите и после с лекота да достигнеш целта. Тук обаче попадението означава изхвърляне на засегнатия от трасето и моментно объркване, което дава на нападателя предимство само от няколко секунди - нищо повече. Общо взето за карането може да се каже, че за ограничено време е забавно, непретенциозно и релаксиращо. **TANK RACER** е съвършен пример за т.нар. аркадно забавление, което понабъбва в режим мултиплеър. Друго няма. Ей за това ги приказвам тези неща! За повечето виртуални състезатели вече не е достатъчна "добрата аркада". Между тях има фанатици на реализма, независимо дали са почитатели на рали, GT или F1. Други гълтат екшън-фойерверките на футуристичните хиперпътувания, което също не е случаят на TANK RACER. Тук впрочем е и най-голямата слабост на играта. **Графиката** е ужасяваща. Моделите на танковете изглеждат като направени от кашони за банани. Това, което подхожда за пренасяне на буркани, плодове или книги, никак не го бива за екшън - състезания. Още по-зле е положението с ефектите и средата. И за двата елемента еднакво важат думите: под средно ниво. А най-зле е, че и при така излишното строго и просто изпълнение, играта не върви чевръсто.













И накрая какво? Обещаващо хрумване, забавна игралност и оптимистичен подход, а резултатът - обратен. Отчаян стремеж към оригинални екшън - състезания... Добре де, стават грешки.

-GM-

Chost Ghost/Grolier

PC WIN '95/98

MIN.: P 166, 16 Mb RAM, 50 Mb HDD

Ускорител 3D: ДА

Мултиплеър: ДА

Оценка 5/10

Плюсове: + Забавна игралност + Балансирано съотношение екшън/състезание

Минуси: - Слаба графика на средата и ефектите - Танкове са, а не ферарита - Слаби модели на танковете - Краткотраен живот





Нали си спомняте, че в брой 9 на Master Games в рубриката Top News ви разказахме подробно за постоянно разрастващото се семейство на mech-симулаторите. Осведомихме ви тогава, че фирмата SIERRRA напуска света Earthsiege и започва новата поредица mech-симулатори Starsiege. Най-почтено тогава говорихме за намеренията на авторите да ни покажат в новата игра нови раси, нови технологии и нови сюжети. И ако се самоцитираме, казахме, че "STARSIEGE е силно и многообещаващо заглавие."

STARSIEGE

Големи Надежди, Голямо Разочарование

Както е казано в Светото Евангелие, "Човек предполага, а Господ разполага". И на нас в списанието едни ни бяха надеждите, а съвсем друго излезе. Най-бесен в редакцията беше Joz, който само повтаряше: "А бе, тия подиграват ли се?" Защото какво видяхме чак сега, приятели? Видяхме, че играта я бива в технологично отношение - детайлни текстури, прилични (макар и малко смешни) модели на роботите, чудесна видимост, впечатляващи експлозии и специални ефекти, съвършени сенки и разни други красиви неща. Гледахме си я ние тази STARSIEGE и й се радвахме. И си мислихме, че това е голяма бомба. Но едно е да гледаш, друго е да играеш, трето и четвърто е да изпитваш удоволствие от играта. И по едно време разбрахме, че ще има тук май нещо гнило. Какво всъщност е "mech-симулатор"? Всички геймъри знаят, че това е наименованието на цяла група игри, към които спадат и MECHWARRIOR, и EARTHSIEGE, и HEAVY GEAR с нейното великолепно продължение. Най-характерното за това игрово направление са двубоите на огромните управляеми роботи, наричани Mech-ове, HERC-ове или Gear-и. Тези игри се различават от обикновените shooters (игри със стрелби) по един много ключов детайл - геймърът може да върти тялото на робота независимо от посоката на неговото придвижване, т.е. възможно е да се върви или тича в една посока, а да се стреля в друга. Е, точно заради това STARSIEGE не е истински mech-симулатор. **Тук нямате възможността да въртите цялото тяло на робота.** Можете само на воля да разглеждате в перспектива "виртуалното бойно поле" и да въртите отделните оръжия в посока на погледа си. А дори и това е сравнително ограничено, защото например оръжието, което е монтирано на лявата страна на робота, не може да стреля надясно. А оръжието, насочено надолу, не става за стрелба прекалено нагоре. На практика това ще рече, че няма как да стреляте залпово с всички оръжия едновременно, освен ако не гърмите само право насреща. Отначало това е дори забавно - оръдията върху вашия робот се въртят, но спират в разни невъзможни ъгли и ви пречат да стреляте точно. Но след време тази работа започва да ви дразни страшно. Не стига че всички тия роботи, mech-ове или herc-ове са по начало странни бойни машини, а сега не можете и да им въртите тежките туловища. Което, честно казано, ги превръща в гротескни и неефективни железни грамади. Опитният геймър веднага ще схване, че за да използва максимално бойния потенциал на своята машина, трябва да се изпъчи с геройски гърди фронтално срещу врага. Иначе оръжията му няма да струват кой знае колко. За мен това не е симулатор на бойни роботи, а нещо като доста странен QUAKE. **В сравнение с всички нормални mech-симулатори в STARSIEGE е много променен и самият начин на водене на битките.** И тук става дума за битки на една група роботи срещу друга група роботи. Думата "робот" не е много точна, аз я използвам, защото ми звучи по-добре от herc-ове например. Има и танкове, които можете или да включвате в своята най-много четиричленна група, или да управлявате сами. Но пък ги няма онези въздухоплавателни съдове от EARTHSIEGE 2, които правеха играта много привлекателна. Но както споменах вече, много е лош начинът, по който изобщо се стига до битките









и по който те преминават. Във всеки нормален mech-симулатор важна роля играят например обхватът на радара, прикриването пред неприятеля, използването на оръжия за битка от по-голямо разстояние, а и на ракети. Тук обаче няма нищо такова. На обхвата на радара можете спокойно да не му обръщате внимание, защото практически не играе никаква роля. Изобщо няма да усетите дали има някаква разлика между активния и пасивния модул. Стрелбата на голямо разстояние е ефектна, но абсолютно безсмислена, защото нищо не ви гарантира точното попадение. Нещо повече - всички машини са снабдени с много дебели щитове и в битката все нищо не става, докато изведнъж за ваше учудване единият от противниците вземе, че се строполи на земята. Насочването на ракетите е така малоумно направено, че изобщо не си заслужава да вкарвате в употреба тези иначе опасни оръжия. Най-голямата дивотия в играта обаче е тактиката на воденe на битките. Всички пилоти - и вашите, и противниковите - предпочитат тактиката "с рогата напред". Засилват се, значи, съперниците един срещу друг, сблъскват се с пълна скорост като овни, след това се клатушкат като Тайсън н Холифийлд в края на петнайсетия рунд и после единият от тях рухва на земята. Това не само че изглежда кретенски, но пречи и добре да се прицелвате, защото вашите wingman-и например много обичат да застават между вас и неприятеля и по този начин да ви пречат да стреляте по него. **След битките идва ред на сюжетът...** И той си е доста тъпичък. Бунт на Марс, срещу който се борят единиците на Империята, и битки с Cybrid-ите, които изненадващо се появяват някъде от покрайнините на Слънчевата система. В играта има два похода - единият е на бунтовниците, другият - на Cybrid-ите. И тук авторите ни преметнаха, защото обещаваха да има и трети - на Имперските жители (за съжаление и ние им повярвахме и в #9 на MG писахме, че походите ще са три). В ролята на бунтовници вие най-напред въставате срещу войските на Империята (чиито рицари доста напомнят на WARHAMMER с неговия император и специално обучени бойци, а това в света на Starsiege изглежда малко неуместно). И когато най-сетне започнете да надделявате над врага, се появява друг, още по-могъщ неприятел - Cybrid-ите. А за да ги ликвидирате, срещу тях трябва да се обедините с предишния си враг. Тези Cybrid-и (знаете това още от първата EARTHSIEGE) са изкуствен интелект, създаден от хората, който по-късно им се е изплъзнал от контрол. И във всяка игра вие все си ги побеждавате, а в следващата те отново се появяват и се опълчват срещу вас. "Боже, колко глупост има по света!", както би възкликнал класикът. **Във всеки поход имате двайсетина доста късички и тъпички мисии.** В началото на играта оръжията са доста скучни и неефективни, но с напредването получавате достъп и до по-добри машини и по-свестни снаряжения: сензори, щитове и всякакви други допълнителни съоръжения. Но интересното е, че когато най-сетне стигнете до по-високите технологии и решите да пооправите машините, точно тогава... точно в този момент играта свършва?!? Шок, нали! Аз толкова кратка игра отдавна не бях виждал, приятели! За да се справите с един поход, са достатъчни два-три часа, при това можете и с единия пръст да си бъркате в носа. Всичките мисии са правени като по калъп - някъде трябва да стигнете, нещо трябва да унищожите и от време на време нещо да запазите. Даже ви става неудобно, че всичко в мисиите може да се предвиди - съпровождате си например някакъв конвой през безлюден град и какво може да ви се случи... Ами разбира се - някой може да ви нападне, това е. **Още в началото на играта имате възможност да си съставите отбора от wingman-и и да им раздадете каквото трябва.** Но и тук скуката е голяма, защото вашите wingman-и скоро се превръщат в съвършени кильри, които правят на пух и прах всеки враг, преди още да се прицелите в него както трябва. По този начин, само като си контролирате силата на стрелбата, спокойно си вървите напред през играта и сте си живи и здрави. Можете да изпращате wingman-ите самостоятелно на определени от вас waypoint-и, но с изключение може би на една или две мисии, няма защо да го правите. По съвсем изкуствен начин играта е продължена чрез възможността да играете и на страната на Cybrid-ите, но и двата похода са наистина смешно къси. В това отношение не може и сравнение да става с играта MECHWARRIOR 2. **Накратко казано! STARSIEGE е игра със слаб сюжет, с къси и стереотипни мисии, с тъпа концепция, с глупав изкуствен интелект, макар и с чудесна графика и великолепни визуални ефекти. Забавление, което може да продължи един, хайде, нека да са два дни, и то за един играч. Има наистина и мултиплеър, но и той е вариация на тема CTF/DM, което си е слаба ракия, както се казва. А бе, аз лично съм много разочарован, много.**

Плюсове: +Чудесни оптични ефекти +Съвършени "меки" сенки +Детайлни текстури **Минуси:** -Странни mech-ове без въртящи се кули -Тъп изкуствен интелект -Къси и скучни мисии, къса и скучна игра

Играта е нещо като пакетче с чай, но използвано много пъти. Великолепна технология, но кофти в игрално отношение и като забавление. Я по-добре потърсете HEAVY GEAR 2!





-GM-

Dynamix/Sierra

PC WIN '95/98
MIN.: P 166, 32 Mb RAM, 264 Mb HDD
Ускорител 3D: 3Dfx, D3D
Мултиплеър: 2-8
Оценка 5/10

Здравейте скъпи приятели!



Новия брой на Master Games отново ни събра. Този път започвам с една малко нетрадиционна тема за вашето списание. Това, което искам да споделя, е големото ни огорчение. Става въпрос за две неща. Първото е ганьовщината, която ни заобикаля, другото - страната и региона, в който живеем. И двата проблема са болезнено неразделни от нашето ежедневие - накъдето и да се обърнем, ни заобикаля простотия и невежество, така наречения "Балкански синдром". Какво имам предвид като казвам това. Ще започна с най-простия пример. Това е пиратството или по-точно краденето на интелектуалния труд на хората, чрез който се някои личности се обогатяват за сметка на други, които влагат всичко от себе си. Знам че някои ще кажат - тук е така, защото хората са бедни и нямат пари за повече. Може би, ако спрем до тук, ще се съгласа с подобно мнение, но за съжаление това не е цялата истина. Рецидивът по нашенските земи се е вкоренил е още в миналото, когато властваха и господстваха онези, които обещаваха светло бъдеще и в същото време ограбиха собственият си народ. Същия този народ беше поставен на колене и нямаше какво друго да прави освен да последва примера на тогавашните велможи. За съжаление обаче, държавата вече беше разграбена и те нямаха какво да откраднат от нея. Затова започнаха да крадат от самите себе си. Веднага ще подкрепя твърдение с няколко примера, които се случиха на нашия малък колектив, трудещ се неуморно за вашето любимо списание. От известно време сме свидетели на една много неприятна тенденция, която забелязваме във върнатите ни от продажба списания. Има тарикати, които разпечатват оригиналната опаковка, изваждат диска от обложката и слагат изрязано кръгло картонче за камуфлаж в нея. Същото става и с талончетата за награда в томболата. Какво става в същност? Някои се облагодетелстват за сметка на всички нас. ЗАЩО ЛИ? Първо вие, които си купувате списанието, оставате ощетени поради това, че има вероятност да спечели някой, който е откраднал талончето за участие. А от друга страна е редакцията, която остава ощетена от пропуснати парични ползи, с които би могла да подобри качеството на списанието. Но, дръжте се, трагедията не свършва до тук. Печатницата, в която печатаме списанието, проявява подобен рецидив, и то не само с нашето списание. От там се краде на кило, при това организирано. Научихме по ваши сигнали, че в списанието липсват някои приложения като Геймърско Дело, талончета, календара с Лара Крофт за '99-та година и т.н. Как ще има, като те се печатат на друго място и комплектоват в нашата редакция - тези, които крадат, няма откъде да ги вземат. И ето, в крайна сметка пак всички ние сме ощетени. Затова нашият апел е да не купувате неопаковани списанията, освен с опаковката, която вие познавате вече добре. Иначе има голяма вероятност да бъдете отново ощетени. Е, приятели, как ви се струва всичко това? Меко казано, неприятно, нали! А това е само една малка част от върха на айсберга, наречен "Балкански синдром". Време е да се опомним, щом искаме да сме европейци. Не случайно сме попаднали в черния Шенгенски списък. Та като стигнах до Европата и света, ще кажа нещо и по втората тема, за която споменах в началото. Става дума за Балканите и войната в Югославия. Това наистина е страхотна човешка трагедия, която се разиграва непосредствено до нас. Колко деца, майки и възрастни хора страдат и гладуват в момента. Нека се молим на Бога това да завърши по-скоро, за да престанат мъките на стотици хиляди невинни хора, заради пагубната политика на Милошевич и военните интереси на великите сили, които, не е тайна, винаги са ощетявали балканските народи. Няма повече да задълбавам, защото тези страници не са място за политически дебати, но искам да ви уверя, че темата ми беше продиктувана само от мисълта за един по-добър и по-човечен живот, който ние всички желаем, и трябва сами да го променим с нов начин на мислене и със стремеж за поглед в бъдещето.

Искрено Ваш
GМаниак

Здравейте Master Games!!!

Мен ме наричат Мартин (за по-кратко ми казват Матьо) и ви изпращам това писмо във връзка с вашата томбола. Засега ходя да играя на в залата за компютри, но смятам (даже твърдо съм решил) да си купя компютър. Често ходя с приятели в компютърната зала, където играем игри в мрежа. Тук, в Добрич, повечето игромани предпочитат Playstation-ите, но аз не съм на тяхното мнение. Според мен компютърът е много по-функционален от някакво си SONY PLAYSTATION. Това беше главното, което исках да ви кажа. Пожелавам ви много успех и отново да ви радват вашите фенове.

ЧАО! Мартин Радев Радев

Здравей, Матьо!

Дано в най-скоро време да се сбъдне мечтата ти. Не знам защо повечето от вас не харесват PS. Не казвам, че PC-то е с по-малки възможности, напротив. Аз лично имам PC и PS, но и двете имат своите добри и лоши страни. Веднага ще се обоснова. При PC-то графиките и възможностите са ненадминати, но има два съществени недостатъка. Първият: качването и свалянето на много игрички скапват WIN-а. Вторият е, че новите игри имат все по-големи хардуерни изисквания, което налага по-често ъпгрейдване. **PS-а има** няколко положителни качества. Проблемите с хардуера и софтуера отпадат и другото е мобилноста му. Основният недостатък са ограничените му възможности. **В крайна сметка не трябва да гледаме едностранно на нещата.** Според мен истинския геймър би трябвало да има и двете машинки, защото както за PC, така и за PS има хубави игри. Не забравяйте, че неслучайно тенденцията за развитие на PS машинките е полжителна. Моята препоръка към вас е да чете и конзолната ни рубрика, в която пишем за новата генерация PS.

Чао за сега :-) GМаниак

Здрасти суперфенове!

Пак съм аз Божидар Ангелов, от рода Рангелови и откакто съм роден преди 16 лета на тепетата в Пловдив съм заклет геймманиак. Няма да ви казвам разни глупости от рода, че сте най-готиното списание в България, защото аз мисля друго за вас. Вие сте „THE BEST PC MAGAZINE IN THE GALAXY". И въобще не преувеличавам. В сравнение с другите български и чужди списания за PC игри, вие сте... е вече го казах. Искам само да ви кажа две думи за безплатното допълнение. Признавам си, отначало като го видях, малко се разочаровах, защото очаквах да си купя с осем страници по-дебело списание, т.е. тези осем страници да са „присадени". Но след няколко часа взиране в „Геймърско дело" реших, че идеята е много хубава и оригиналнa и сега много му се густя. Искам да кажа за плаката, че е супер и от двете страни и по тази причина още не съм го лепнал, защото не мога да реша коя повече ми

харесва. Затова мисля, че не е хубава идеята да е двустранен. Е това можаха да измислят мозъчните ми гънки засега. Айде чао, ще си видим драсканиците следващия път.

Бижидар Рангелов

Жив да си Божо от рода Рангелови!

Абе май малко прекаляваш със суперлативите по наш адрес. Не си мисли, че хващаме на тия. Ама е приятно! А има и една истина, която си казал за "Геймърско Дело". Получихме много писма в редакцията да натикаме вътре вестника, дори ако това би коствало страниците на списанието да останат 64. Все още размишляваме по тези предложения. Има вариант да направим списанието 68 стр. с дебела лъскава корица + ГД. Мисля, че не е чак толкоз лоша идеята, а!? Но ще видим. По отношение на постера - не мога да се сетя как бихме могли да угодим на всички. Може би трябва от едната му страна да е нещо супер, а от другата - някой размазан скапаняк така, че да не се чудите много, кой да избирате. **Е това. Привет от моите Мгънки на твоите.**

GМаниак

Скъпо списание,

Пише ви Green baret от Варна и предполагам вече разбрахте, че любимата ми игра е Commandos. Бих бил много доволен, ако разбера коя е любимата игра на GM. Започнал съм да събирам списанието от 0-вия брой и съм забелязал доста промени, от които наймного ми хареса идеята за комикса. Изобщо списанието ми харесва, но има и един недостатък. И той е, че корицата е прекалено мека. Надявам се да сложите по-твърда скоро. Ще ви пиша отново.

Христо

Здравей, Green baret (Ице)!

Наистина си личи по никнейма, че играеш Commandos. Сега преминавам на твоя въпрос. Любима игра нямам, но жанрове и игри имам. Те са: Puzel (на първо място) - The Never Hood; 3D Action - Duke Nukem (която, за мен е класическа игра), Descent, Unreal, Turok и т.н. симулатори - Destruction Derby, NFS3, Terminal Velocity (макар и да е старичка, я бива), Motocross Madness, Forsaken и др.; някои платформи - като ABE's Exodus и Krash; RPG - Phantasmagoria и Escape from Horror land. Сигурно съм пропуснал още много хубави игри, но сега се сещам само за тези. По втория ти въпрос вече писах малко по-горе и ако не си прочел - направи го.

Айде ЧАО! GМаниак

Hello MG Team

Пише ви геймър от Бургас, наречен Стефан Димитров. Вашето списание е супер, особено рубриката No Exit. Първо, искам да спечеля малката ви наградка. Но това е отделен въпрос. Второ, моля ви, ако можете, пишете за играта LOVE FOR SAIL в рубриката No Exit!!! Трето - за критиките. Който ви критикува, или не е добре с мозъка, или си прави резервация за болницата. И последно: нека радвате още дълги години геймърите от цяла България. Дискът към списанието също е супер, като самото списание.

Айде чао!
С уважение Стефан Димитров

Хай, Стеф!

Благодаря ти за писмото и както на всички, така и на теб пожелавам успех в томболата. Не обещавам, че ще изпълня молбата ти за играта, но ще видя какво мога да направя. Има много желания да публикуваме разни чийтове или описания, но в крайна сметка пишем за тези, за които получаваме наймного писма. Не забравяйте, че колкото и да ни се иска да ви угодим, сме зависими от един много важен фактор - времето, а то винаги не ни достига. Що се отнася до онова за "резервация в болницата" предполагам, че е само на думи - смятам, че сме интелигентни хора и не би трябвало да решаваме проблемите си силово. Има една стара приказка "Убий простака с мълчание". Точно затова ние просто не им отговаряме.

До скоро! GМаниак

Hi Боци, Иво, Андрей, Жос, Косьо, Вальо, БатНик, Диди, Пецата, MoreGott и Сибила.

Отдавна не сме се чували, а защо не ми е публикуван **чийта за Quake2 (в мрежа)? Ще го кажа пак: в програмната конзола, този, който прави сървър, пише: SET CHEATS 1 (enter), рестартира сървъра и кодовете работят.** Ако го публикувате, нека да е анонимно. А за дизайна - не го променяйте. Супер сте си. И за Tomb Raider 3 (код за самоубийство) абсолютно същото е като за преминаване през ниво, но се прави с узитата. Класациите са по-готини, но как може „Carma" да е на чело. Списанието е супер - на достъпна цена, хубави страници и т.н. Няма да пиша други суперлативи. Вече си ги знаете.

Чао от мен.
User Name-a ми е SPAWN (Изчадие)

Здравей, SPAWN!

Радвам се че ни пишеш отново. Напълно възможно е да пропуснем нещо. Освен времето, което винаги е в недостиг, пространството в списанието също е малко. Добре е, че не ни се сърдиш, защото има случаи, в които някои от вас се изразяват гневно, като: "Защо аз не бях награден?", "Защо не сте ми отговорили на писмото?"; или пък "Защо не сте ми публикували рисунката. От сега нататък ще ви критикувам." и т.н. **Разберете, приятели, ние не сме машина за правене на списания.** Ние, като всички хора, се уморяваме и грешим. Нашите възможности не са безпределни. Въпреки това гледаме да оправим пропуските, които сме допуснали. Класацията и нас ни учуди, но в крайна сметка вие я правите - не ние.

PS. Не разбирам защо искаш да останеш анонимен?

GМаниак

Hi, Master Games,

Пак съм аз - Don Dean. Не виждам в к'во по-добро може да се превърнете от това, което сте сега. Харесвам начина, по който се изразява Gmaniac, харесвам начина, по който оформяте интерфейса на страниците и списанието като цяло. Но при печата се получават някои недъзи като (в най-лошия случай) размазани букви и снимки. Помислете по въпроса!!!

Искрено ваш, с най-добри пожелания Don Dean

Здравей, Don Dean!

Вече отговарях на този въпрос в миналия брой. За съжаление живеем в България. Това е големият ни проблем, а не нещо друго. Постоянно се караме с печатарите и се превърнахме в техни падари. Имаш правото да негодуваш - в крайна сметка вие давате парите си и искате да получавате качествено отпечатани списания. Обещаваме, че нашата борба ще продължи с този, както казах в увода, "Балкански синдром", докато не се оправят нещата.

Чао! GМаниак

Здравейте MG!

I am Pirat from Russe. Вие сте the Best. Купувам си всички списания за Games, до които мога да достигна, но всички освен вас са направо Боклуци и трябва да минат векове, за да ви настигнат. Много се кефя на рубриката „Fan's Page" и много се ядосах на Христо от Русе, който казва, че конзолите са подобри от компютрите. Той си няма представа какво може един хубав компютър. Кой например ще играе на играта „Diablo2", която се събира на 4 CD-та. И моля ви, не ощетявайте рубриката Tips & Tricks. Тя ни трябва на нас геймърите, особено за новите игри, на които все още не сме свикнали. От мен толкова, чао и продължавайте в същия дух!

Драгостин Ивайлов Янев, Русе

Здравей, Pirat!

В отговора на първо писмо обясних накратко предимствата и недостатъците и на двете машинарийки. Повтарям пак: не трябва да гледаме, като коне с капаци, само в една посока. За мен и двамата не сте прави, защото не е от такова голямо значение дали ще играеш на PC или на PS. Истинският геймър е този, който играе със страст и се вживява в играта, така че не се дразнете за глупости от този род помежду си. Сега за другите списания. Хубаво е, че ги има, защото винаги се намира нещо, за което едните са писали, а другите - не. Както и най-важното: всеки се стреми да направи по-добро списание от останалите. Иначе няма да е интересно, нали!? Добре, стига толкоз. Надявам се, че няма да ми се разсърдиш за казаното по-горе.

Чао до скив! GМаниак

Здравейте пичове от Master Games.

Дълго се чудех дали да пиша, или не. Аз, геймър от Стара Загора, всеки месец с нетърпение чакам да видя списанието на щандовете. Знайте, че друго

ТАЛОНЧЕ ЗА ОБЯВКА

Име .... фамилия .... възраст ...... г.
адрес,град ....
тел./ e-mail .... име на подрубриката .... (търси/предлага).
Забележка: да се подчертае.
Текст: ....
....

конкурентно списание няма. Преди бях фен на PC Mania, но като си купих списанието ви, забравих всички други. Много ми харесват всичките ви идеи. Прочетох в MG #10 писмото на един пич - Иван Благоев, а той е прав: не променяйте дизайна, вие сте си такива каквито сте. Никой не трябва да ви казва какво да правите, въртете си напред и да не ви пука. Другите списания изостават с много светлинни години от вас.

Е, гъзари, това беше от мен. Чао!
Nick

Здрасти, Nick Заралийски!

Как е по Аязмото, екстра ли е? Добре де, няма да те бъзикам повече. Благодаря ти за писмото. Напоследък сглеждаме тенденцията много фенове на другите списания да се присъединяват към нашето скромно братство. Е, какво мога друго да кажа от името на всички, освен: "Добре дошъл в нашия свят!" Вярно, не е като съвсем да не ни пука - все пак трябва да се съобразяваме с вашите препоръки, още повече, че някои от тях са много ценни. Естествено, не можем и да угодим на всички и все някой ще мънка недоволно, но такъв живота, какво да се прави.

До следващия път.
ЧАО! GМаниак

Здравейте всички от отбора на MG,

Тук в Стара Загора сме големи фенове на „Нашето" списание. От брой 10 старшно ни допадна притурката „Геймърско дело". На следващия ден, след като си купих MG, се срещнах с Happy 99. ехе, но не го пуснах. По въпроса за TV & CONSOLE рубриката смятам, че трябва да остане. Въпреки че конзолите за мен са с отвратително грозна графика в сравнение с 3DFX-а, който използвам, но пък като се гледа от далече става. Много е кофти, ако имаш конзола и не можеш да научиш нещо ново за нея. Нека има равенство между расите. Все пак съотношението PC/TV=62/2 е супер. С един мой приятел се хванахме да направим няколко карти за StarCraft и ви ги пращаме с надеждата всички геймъри в България да се помъчат над тях. Тези, които не си купуват списанието с диск, а имат INTERNET достъп, могат да ги свалят от Web страницата ми на адрес: **„http://www.dimiter.op.nu"**. С пожелания за много по-дебело списание и много upgrade-и (оф, че изтъркано).

Димитър Радев - 15 годишен
Стара Загора

Здравей, Митко!

Този път вие заралиите ме смайвате. Като гледам писмата, май биете варненци и пловдивчани, които по традиция са най-активни. Браво! Поздравявам те за писмото и начинът ти на мислене. Най-накрая да се намери някой да напише нещо разумно по този повод. Истина е твоето твърдение, че тези, които играят на конзоли имат правото да научат по нещо ново и интересно. Твоите и на приятелят ти карти, ги има в сегашния диск на Master Games, така че всеки може да ги види. Очакваме нови писма и предложения за BGMade.

Чао! GМаниак

Здравейте и ЧРД на MG

Пише ви един ваш бъдещ почитател (фен) от Перник. Купих за „first" път вашето списание за месец март/април т.е.#11. Купувал съм и други списания от тоя род, но вашето е по-различно, по-професионално. Продължавайте в този дух. Ето за това ще стана ваш ФЕН. Най ми харесва рубриката Fan's Page", където вие сте в пряк контакт с вашите фенове (читатели). Имам и две забележки: **1.** За комикса - „без коментар"- махнете го. **2.** В списанието, според мен, не трябва да има други неща освен за игрите. Все пак списанието се казва „Мастър Геймс'. **Бих искал** да ви попитам как и кога да ви изпращам моето мнение за BG TOP 20. **Това е от мен бъдещия ви почитател**. Пак ще се чуем.

DESHO
(Деян Емилов от Перник)

Здрасти, DESHO!

Ще се радваме, ако се присъединиш един ден към нашето малко скромно братство. **Благодаря ти за хубавите приказки,** но нека да изразя едно групово (мое и на много други) несъгласие. **Първо - комиксът** не е вулгарен и безсмислен, както смятат някои като теб. Обратното е и всеки геймър го разбира. В него има смисъл и подигравателна нотка за хора, които страдат от комплекси. Това е изключително геймърски комикс и може да бъде разбран само от онези, които са играли много игри. Самият му автор, освен че е изключителен художник (рисува направо на компютъра), е и много добър геймър. **Второ - какво означава** "не трябва да има други неща освен за игрите"? По тая логика не трябва да има Fans Page, Hard-Soft и т.н. Ако махнем "страничните" рубрики, списанието ще стане много сухарско. Не е ли така!? Напротив, замисляме още нови подобни рубрики, като например: музикална и кръстословица. Дори ще използвам момента да запитам всички читатели какво ще кажат за тези предложения.

Чао до следващия път! GМаниак

Здравейте ГЕЙМЪРИ!

Пише ви голям почитател на вашето (нашето де) списание.

ЧЕСТИТ РОЖДЕН ДЕН!

По въпроса за CD#11. Играта "Quest for glory 3" за мен даже и на български език е с оценка 5/10. Оценката ми е такава заради графиката, сценария и още неща, които не искам да обсъждам. Това е от мен. Довиждане и до нови срещи. И дълго съществуване на българския (и не само) пазар.

Чао от GameMania
(не е заимствано от Gmaniak).

Здравей, GameMania!

Благодарим ти за поздравлението за рождения ни ден. Хмм.... Много интересна оценка, все пак не е 1/10. Вярно е че има някои бъгове, но трябва да се отбележи нещо друго, че за първи път в България се прави нещо подобно, което трябва да се оцени. В крайна сметка ние се учим в момента и натрупваме опит, за да направим един ден нещо наистина добро. Не си мисли, че работата е много лесна. За да постигнем дори и това, което си видял. Стига толкоз.

:о(Айде ЧАО! Gманиак

Здравейте GM!

Като казах GM, се сетих нещо: защо след всяка статия единственото нещо, което се вижда е GM? Защо не си пишете имената след всяка статия, като някъде напишете кой какви жанрове харесва? Все пак това има значение за обективната оценка. Не вярвам някои от феновете например на Civilization да оцени качествата на някой 3D екшън. Така според мен е станало със Sin-статията. Не знам как на тази Ssssuper игра може да се пише оценка 6/10??? За оценките да не говорим - защо не пишете малко по-подробни оценки за Multiplayer, графика и други? Сега, след като приключихме с тъпотиите, да ви кажа защо ви пиша. Най-вече заради талончетата за вашия симпатичен компютър, но и заради една голяма моя молба: да направите на диска нещо като еврика - SAVE GAME, където да прилагате ваши save-ове за известни игри (най-вече QUEST-и). така ще спестите поне малко от нервните ни клетки. Първо предложение - NIGHTLONG. Тази игра ме побърка. Друго. Статиите, писанията, оформлението - те са супер и не разбирам за какво са ви дебели корици (до които се стремите между другото от 12 броя). Отдавна се каните да направите рубрика EMERGENCY или нещо подобно, в което геймърите да питат, а вие да отговаряте. Що не заместите тъпия NO EXIT с нея? По-добре намалете HARD ' N ' SOFT - на кой му пука за проблем 2000 и други подобни? По-добре (хе-хе много се повтарям) да четем за PENTIUM 4 и VOODOO 3. Д-р Гъс пък повече да е д-р К... и цена няма да имате, ако го направите по-дълъг. За игрите - как може да пишете за игра като MEGAMAN 4X, или нещо подобно, когато на пазара е HEROES 3, а червеите са отново тук и е време за ARMAGEDDON? За CARMA 2 и NFS 3 нищо не се чу?!? **За диска - хубаво е,** че се стремите към пълни версии на игри... НО обещанията за нов дизайн се оказаха тъпа лъжа, музиката е взета от най-новата тава на „Първа детска градина" и едва ли някой не изключва OFF-колонките, докато изследва диска. GAMERS'W си сменят дизайна на диска всеки брой, а вие от 12 броя вече не сте мръднали (поне на диска). И ако все пак сте ме издържали, вие значи уважавате феновете си (което не може да се каже за GW) и е хубаво, че ви има, продължавайте evulutiona си (не казвам все така, защото още не сте това, което трябва да станете).

OCCULT

Здравей, OCCULT!

Трябва да призная, че част от критиките ти са основателни. Вярно, някои от обещанията ни все още не са изпълне-

---

ТАЛОНЪТ ЗА АБОНАМЕНТ MASTER GAMES - 1999

Аз, фен на списанието и заклет гейм маниак заявявам, че желая да се абонирам за ❑ 3 месеца; ❑ 6 м.; ❑ 12 м. или ❑ завинаги. */забележка: да се зачеркне желанието в квадратчето/*

Цени без/със CD: 3 месеца - 7 900/20 800 лв.; 6 м. - 15 000/40 000 лв.; 12 м. - 28 800/78 000 лв.

Трите имена на геймъра ....

Точен адрес: гр/село .... код .... област ....

община .... ул. ....

№ ......бл. .... вх. .... ет. .... ап. .... тел.: ....

ПОЯСНЕНИЕ: Талона изпратете на АДРЕС: София 1124, ул. Николай Ракитин 1, ет. 2, фирма "ДАРТ-СОФИЯ", за списание MASTER GAMES. Лептата за абонамента изпращайте с пощенски запис на същия адрес. Попълвайте талончето четливо!

ни, но това не значи, че няма да ги реализираме. Трябва обаче,да признаеш, че доста е направено и променено в списанието през изминалата година. По отношение оценяването на игрите вече сме си говорили. Ще повторя отново, че това е лично мнение на автора/редакцията и с нищо не ви задължава. Убеден съм, че ако се съберем десет човека, всеки ще има различна гледна точка. Другото, с което не съм съгласен, обвинението ти към автора на рецензията на SIN. Точно поради такива съображения сме решили авторите да се подписват с GM, за да няма директни нападки. Има и още нещо - не разбирам как може да ви харесва CARMAGEDDON. Тази игра, по мое и мнението на много други геймъри, е пълен кич. Как може да се харесва такава игра, в която размазваш беззащитни хора и това да доставя удоволствие. Разбирам, когато има тръпка в някакво равностойно сражение, но това не. Разбира се, че в момента се обвързвам с това твърдение и ако някой желае, може да поспори с мен. **Предложението** за "SAVEgame" е лесно осъществимо, но ми изглежда абсолютно безмислено. Май трябва да уредим една услуга чрез списанието - за тези, които ги мързи да мислят. Да идва някой при вас срещу заплащане, за да изиграе игричката, която вие не можете да продължите. Така със сигурност ставаш голям геймър, след като решиш и този проблем на място. Добре де, не си мисли, че това са конкретни нападки към теб. Само исках да кажа, че трябва да се полага малко повече труд, а не всичко да се чака наготово. Повярвай ми, навикът да напъваш сивите си мозъчни клетки е много полезен за цял живот.

До ново писане.
ЧАО! Гманиак

Здравейте майтапчии :о)~

Добре дошли в рубриката **"ХИТ-ВИЦ ПАРАД"** на MASTER GAMES. Дали ще се разшири и ще стане по-интересна зависи от вас. Очакваме вашите оригинални вицове.

Хммм, поразширихме я но има още мноооого място.... така че...

п и ш е т е !!!

Иванчо влиза в магазин за компютри и пита продавача:
-Чичо, имате ли 18 GB HDD?
Продавачът казал, че нямат, а Иванчо си отишъл. На втория ден пак влиза и пита:
-Чичо имате ли 18GB HDD?
-Не нямаме.
Иванчо пак си заминал и на третия ден пак отива и пита същото. И този път продавачът му казал, че нямат, но му писнало и поръчал 18 GB HDD специално за Иванчо. На четвъртия ден той отново влиза и пита:
-Чичо, имате ли 18 GB HDD?
-Да имаме-казал продавачът.
-Ииии-и к'во като имате и аз имам!

Пътуват трима хакери и трима ламери с влак. Ламерите са си купили всеки по един билет, а хакерите са купили един за тримата. Идва контрольора, хакерите отиват в тоалетната и се заключват. Контрольорът чука на вратата, хакерите му подават билета и така минават само с един билет. На връщане ламерите решават да си купят само един билет. Хакерите, обаче са без билет. Като идва времето за проверка на билетите, ламерите се набутват в тоалетната. Хакери, обаче почукват на вратата, взимат билета и отиват в другата тоалетна. Извод: Не всичко, което е измислено от хакери може да се ползва от ламери.

NIKON

Маниак на DOOM минава нощем през запустяло гробище. Изведнъж от един полуразровен гроб се протяга огромна зелена ръка и го сграбчва за крака. Геймърът веднага изкрещява: „ IDDQD "

Маниак на DOOM умира и отива в ада. След седмица Луцифер иска спешна среща с Господ, пада на колене пред него и простенва: Господи, моля те, вземи този в рая! От една седмица е при мен, а с една резачка вече ми е затрил половината демони и само пита къде е изхода за второ ниво!

Почитател на ролеви игри заявява: „Baldur's Gate е най-якото RPG!"
3D-shooter фен: „Baldur's Gate...ъъъ...абе, кофти име за RPG, ама то кой гледа името? По-важно е да изстрелва ракети."

О, Master Games!
Три месеца минаха откак ви видях.
Моето SONY трепетно повтаря на Duke Nukem викът.
Пристъпи ужасни. Дванайсети път прасета и крокодили му гръмват главата.
Бури подир бури. Рояк след рояк.
Златното оръжие цял ме спече пак.
И прасета тръгват с викове сърдити и грухтене грьмовно зелений газ обзе.
Duke отговори с другий гръм на ер-пе-ге.
И с нов дъжд куршуми, снаряди и бомби, ченето на Duke- пълно с пломби
мляска и бъбри без сигнал, без ред.
И всяко извънземно гледа да бъде напред
и грозна муцуна на обстрел да изложи
и отново Duke мъртъв да положи.
Пушкалата екнат, прасетата грухтят
и олово гълтат, преди да се стопят.
Duke мисия минава една подир друга и стига края.
Да изчезнат извънземните само той има заслуга,
другите почиваха в рая.
В играта Duke Nukem става славен герой, а аз отивам да купя на Master Games новия брой.

Димитър Райков Драмчев

Неразбиращ от технологии човек, наскоро купил си компютър, се обажда в сервиза, чийто клиент е:
Клиент: Имам флопи диск в машината си, но не мога да отворя и един файл от него.
Техник: Можете ли да видите иконката на флопидисковото устройство?
Клиент: Не, но знам, че е в машината, защото мога да видя дискетата.
Техник:(пауза) Какво означава това, че можете да я видите?
Клиент: Ами дискетата стърчи от дупката, но е 100% сигурно, че е в машината.

CALEB и Lara Croft провеждат операция.
Caleb: Ще се наложи да ампутираме левия му крак.Режи!
ТУП
Caleb:Левия ма!
ТУП
Caleb:Левия ма!
ТУП
Caleb: Левия ма!

Валентин Митев

Програмист върви към дома си след изтощителен работен ден. На пътя вижда жаба, която му проговаря с човешки глас:"Целуни ме и ще се превърна в прекрасна принцеса." Програмиста я взима и я слага в джоба си. Не след дълго я изважда, а тя пак: „Целуни ме и...". Без да я изслуша той отново я мушва в джоба. Същата процедура се повтаря няколко пъти, като жабата-принцеса всеки път го умолява да я освободи от злата магия. Накрая програмистът е принуден да обясни:" Виж- на мен принцеса не ми трябва, обаче говореща жаба - това е много гот."

Мъжът-програмист-по цял ден стоял пред компютъра, а съпругата му-по цял ден в кухнята. Един ден тя се ядосала и му наредила да отиде в кухнята и да направи вечеря, а тя започнала да цъка на компютъра. След малко от кухнята се чул гласът на програмиста: „Жено, ама тук няма F1"

Лаик в компютърните технологии се обажда в сервиза:
Клиент: Току що си купих компютър, а чекмеджето на моето CD устройство не работи.
Техник: Какво имате предвид под „не работи"?
Клиент: Ами чекмеджето не се отваря.
Техник: Добре. Бихте ли натиснали малкото бутонче, което е точно под вратичката на компакт дисковото устройство?
Клиент: Това малкото ли? Точно до чекмеджето?
Техник: Да.
Клиент: Ами нищо не става.
Техник: Добре господине, ще мога ли да ви помоля да включите компютъра си?
Клиент: Няма проблеми.
Техник: А сега натиснете малкото бутонче.
Клиент: Ей! Искате да кажете-трябва да е включен, за да работи!

Петър Людмилов Тасев, София

Старшината казал на Иванчо, че ще отсъства известно време и да му работи на компютъра докато се върне.
Връща се старшината и пита:
-Иванчо случи ли се нещо докато ме нямаше?
-Не, нищо не се е случило.
-Ама, абсолютно нищо ли?
-Ами, само дето изгоря един чип.
-Кой чип, Иванчо?
-Ами от компютъра ви.
-Как тъй ще изгори този чип?
-Ами, CD-ROM-а блокира.
-Защо на мен не ми блокира, а точно на тебе?
-Ами харддиска даде грешка.
-А-а тука вече не можеш да ме излъжеш, защото аз лично сьм го купувал.
-Ами кабелите дадоха на късо.
-Как така на късо?
-Ами г-н старшина и вас да ви ударят с ей тоя чук и вие ще дадете на късо.

Двама метъли бият един скинар. Бой, бой, бой...
- Ш'си пуснеш ли дълга коса?-питат го те.
- За нищо на света!-отговаря скинара.
Чувайки метълите продължават. Бой, бой, бой...
- Ш'си пуснеш ли дълга коса!-питат ядосани те.
- Няма да си пусна дълга коса-мрънка скинара с разбитата си уста.
Метълите разгневени започват отново. Бой, бой, бой...
- Ш'си пуснеш ли дълга коса, бе мрьсен скинар такъв!
- Ш'си пусна бе, айде...
- Колко дълга?-крещят метълите.
- До тавана.

Петър Жеков

Бил Гейтс умрял. Тьй като не бил нито добър, нито лош, му предложили да си избере дали да отиде в рая или ада. Той погледнал към рая и видял подредена градинка из която на пухкави облачета се носели розови херувимчета със златни арфи в ръце. Погледнал към ада, а там-секс, наркотици и rock-'n roll. И тьй Бил Гейтс избрал ада. Земята се разтворила под него и той паднал в казан с врящ катран, а един дявол го ръгнал с тризъбеца си. Бил Гейтс се възмутил: „Какво става, бе? Къде са баровете с мацки и другите екстри?" „А, те ли?-отговорил дяволът. Това беше само demo-то".

OCTAGON

Чапай и Петка се срещат след дълго време и си говорят за компютри.
-Петка, преди три месеца си купих компютър.
-Е, радвам се, че си се сетил.
-Абе Петка, к'во стана с твоя компютър?
-Ами здрав е, работи като нов и даже го прекарах в мрежа.
-Мрежа ли, абе Петка ти си бил голям лъжец, защо тогава разправяш, че мразиш риболова???

Станчо Манолов

На вечеря едно малко зергче пита майка си:"Мамо, вярно ли е , че ние сме кръвопийци:" Майката:"Глупости, я си яж бързо супата, че ще се СЪСИРИ!!!"

ЗЕРАТУЛ

Няколко думи за Pentium III. Pentium III на 500 и 450 MHz разширява по-нататък мощността на обработка, като предлага повече възможности за бизнес медиа, комуникации и Internet. Процесорът дава страхотна производителност както за настоящи, така и за бъдещи приложения, заедно с качество, надеждност и съвместимост с водещите световни производители на микропроцесори. **Pentium III предлага** нов начин за работа в Мрежата, защото софтуерът му освобождава пълните мултимедийни възможности на процесора, включително цял екран, пълноценно видео, реалистични графики и разширени възможности в Интернет. **Pentium III дава** безкомпромисно решение за бизнес приложения, защото е най-мощният процесор на Intel за десктоп бизнес изчисления и така подпомага потребителите да увеличат своята производителност и бързина на реагиране. **Pentium III помага** на работещите с информационни технологии да използват по-ефективно мрежовите си ресурси и да подобрят сигурността си. **Pentium III съчетава** в себе си най-добрите характеристики на микроархитектурата на процесорите P6 - динамично възпроизводство, мултивъзпроизводителна системна шина и Intel MMX разширена медийна технология. Освен това Pentium III предлага Streaming SIMD Extensions - 70 нови инструкции, позволяващи съвременни изображения, 3D, бързо видео и аудио и приложения за разпознаване на говор. **Pentium III се поддържа** от най-популярните съвременни операционни системи. Ако искате да стартирате Windows NT* 4.0 на вашата система на база Pentium III, може да ви потрябва драйвър от Intel, който е специално предназначен за тези системи. С други думи, процесорът Pentium III предлага възпроизводителност за следващото поколение Internet. На пазара вече се появиха PC системи на база Pentium III - настолни работни станции и сървъри.

Pentium III и неговия ID код

Искате ли вашият микропроцесор да говори за вас зад гърба ви? Не, разбира се, но това, че не искаме, е твърде зле за всички ни. Защото тенденцията да се вграждат потребителски ID идентификационни технологии в микропроцесорите набира скорост все повече и повече. Например тези технологии ви дават идентификационен номер, състоящ се от цифри, когато правите електронна сделка в Мрежата. **Напоследък Intel влезе** в сериозни противоречия с организации, защитаващи анонимността и тайната на потребителите, поради уникалните идентификационни номера и генераторите на случайни числа на процесора Pentium III, които се използват за проследяване и потвърждаване на електронни търговски операции. Чрез номерата се идентифицира собственика на един чип в Мрежата, когато се извършва транзакция, или пък се откриват откраднати процесори, когато "крадецът" се появи с новия си PC в Мрежата. Идентификационният номер ID е 64-bit номер вътре в чипа, предназначен да създаде 96-bit уникален сериен номер, достъпен чрез софтуер, за идентификация на собственика. **В опитите си да не разяри** съвсем защитниците на анонимността и тайната Intel произведе и софтуер, който позволява на потребителите да изтриват своите ID номера. Дори и това обаче не беше достатъчно за някои, например Electronic Privacy Information Center и American Civil Liberties Union.



Отговаряйки на протестите им, Intel преразгледа нещата и реши да направи доброволна употребата на ID-номерата. Pentium III се продава с неактивиран (disabled) ID номер - клиентите могат да го активират, когато пожелаят. **Възможността да се вграждат** защитни характеристики в микропроцесорите може да е от голяма полза за корпорациите и програмната индустрия, които да използват идентификацията срещу незаконно копиране на софтуер. Intel възнамерява да вгради и други защитни характеристики в чиповете си, като вероятно отново ще насочи вниманието на защитниците на анонимността и тайната върху себе си, както и неприятната публичност от тяхна страна. Само че Intel не е сама във вграждането на сигурност в микропроцесорите. **Advanced Micro Devices и National Semiconductor** също са се насочили към технологиите за сигурност. Очакват се конфликти, подобни на този, който възникна с Intel за електронните ID технологии по отношение на цифровите подписи. Чичо Сам винаги подскача, когато въпросът опре до секретност, особено когато е свързана с микропроцесори. Напоследък Конгресът обсъди дузина проектозакони, свързани със секретността при високите технологии. Очаква се част от тези закони да бъдат приети тази година. Някои от тях са свързани с тайната при електронната търговия, кодирането и юридическите отговорности, възникващи от проблема 2000 година. **Е, ние в България май** нямаме такива проблеми, но в Америка ги имат. Всеки път, когато американец пазарува с клубна карта в кварталната бакалия, му се записват покупките. Американските телефонни компании също правят записи на всеки разговор с оглед на "заплащането". И тези записи се пазят 15 години! Кредитните карти, посещенията при лекари - всичко влиза в електронното досие на съответните компании и тази информация е общодостъпна. Така че проблемът с проследяването на ID номера на компютъра на един американец е най-дребното нарушаване на неговата анонимност в сравнение с много по-важни моменти от живота му, които отдавна се проследяват и записват. **И понеже отново се върнахме** на ID номера, нека разгледаме дезактивирането на ID номера при Pentium III чипа. Да припомним, че Pentium II 333 и нагоре си имат свой собствен сериен ID номер. Intel никога не е признавал, че такъв ID номер е вграден върху Pentium II, но наскоро беше открито, че го има. Не се шашвайте, сега ще ви кажа как да си осигурите спокойствието с вашия компютър. Intel е сложил специална инструкция върху чипа, която забранява (дезактивира) способността на чипа да разкрива своя ID номер. Тази инструкция може да се активира по няколко различни начина. След като веднъж дезактивирате (забраните) CPU ID в Pentium III, машината трябва да се рестартира за него, за да бъде наличен отново. Всеки път, когато включвате компютъра си, CPU ID ще бъде наличен. Но той може да се дезактивира бързо по два начина. Това става или чрез специфична инструкция в системите BIOS, или чрез включване на програма (след като е заредена операционната система), която изключва CPU ID. Понастоящем има три опции, които запазват вашата анонимност и дезактивират ID. **Първо,** настройте вашия браузър така, че никакви програми да не могат да включат вашата система. Такива са ActiveX и Java. И най-вече, проверете и се убедете, че одобрявате всяко приложение, което се опитва да се зарежда от Internet и да тръгва на вашия компютър. Причината за дезактивиране на ActiveX е поради това, че някои хора вече са открили как могат да намерят вашия сериен номер, дори вече да сте го изтрили. **Второ,** заредете от сайта на Intel програмата, която се нарича Intel Processor Serial Number Utility. Тази програма ви позволява да контролирате дали вашия ID е активиран или дезактивиран и, ако искате, го дезактивира, когато вашата система се включва отново и зарежда Windows. **И накрая,** проверете своя BIOS. Той се зарежда, когато включите своята система, и обикновено достъпът до него е с функционален клавиш (DEL). Повечето системи Pentium III нямат възможност да активират и дезактивират CPU ID чрез BIOS. Дезактивирането на CPU ID чрез него прави почти невъзможно връщането обратно, дори ако свалите форсиран код от Internet. Това е така, защото е много трудно да се напише програма извън вашия BIOS. Всеки компютър има различен BIOS, а програмата трябва да разбере и да рестартира всеки от тях, за да е широко ефективна. Рестартирането на вашия BIOS ще накара вашия PC да се включи отново, което е ясен знак за нещо нередно. Най-доброто, което може да направите, е да вземете и трите предпазни мерки. Настройте позициите за сигурност на своя браузър така, че да сте предупредени когато някоя уеб-страница се опитва да пусне приложение на вашия компютър. Настройте вашия BIOS да дезактивира CPU ID, ако можете. И накрая инсталирайте нещо от Intel, което да ви позволи да контролирате статуса на вашия ID и да го дезактивирате, когато се зарежда Windows. Това ще ви даде достатъчно защита. **Използвайте мъдро тази информация.** Ако се чувствате достатъчно силен, за да дезактивирате ID, направете го. Обаче имайте наум, че винаги ще се намери някой, който да се опита да ви прецака, след като живеете и работите в обществото. Може и да не харесвате идеята вашият нов скъп процесор да говори за вас зад гърба ви, но когато задълбаете по-навътре в технологичните въпроси, свързани със сигурността, проблемът за ID става почти нищожен. Ами помислете само колко хора дневно виждат регистрационния номер на вашата кола.

Voodoo Man

Voodoo II and Voodoo Banshee ... get the power now!
3D LAB Permedia II
Intel 740
S3 Savage
Matrox G200
AGP 3D ACCELERATORS
Info computers
Worktime Phone/Fax 951 53 45, 951 56 74
1G, Dimiter Traikovich Str.; e-mail: office@infocomputers.com

от игра на: NINTENDO 64 → към игра на: PC

Как се прави такъв емулатор. Ако се интересувате от програмиране и емулатори, текстът по-долу ще ви обясни базовата архитектура на UltraHLE и ще ви покаже колко различна е тя от другите емулатори. **АБРЕВИАТУРАТА HLE** означава High Level Emulation (емулация на високо ниво). Не емулирате хардуера възможно най-отблизо и поддържате операции на ниско ниво, а обратното. Емулира се възможно най-малко и се търсят операциите възможно най-рано, за да се емулират чрез оптимизиран С-код. За разлика от конзолите с дискове, които имат стартиращи програми (подобно на BIOS на вашия компютър), при конзолите с касетки (cartridge) такива програми няма; дори стартиращият код при rom-изображенията се игнорира (rom-изображения са файловете, свалени от една касетка, или всъщност цялата игра). **ОБИКНОВЕНИТЕ ПРАКТИКИ** при операционните системи като прекъсване на настройки, се отрязват и игнорират. Когато имаме работа с графики и звук, нивото на извличане е високо (графики-инструкции и звук-инструкции). CPU и DMA емулацията са на ниско ниво, но също използват някои трикове за откриване на общи операции и ги извършват ефективно. **ТОВА ЕДВА ЛИ ЩЕ СВЪРШИ РАБОТА** при една по-стара конзола, където програмирането на ниско ниво и ръчната настройка на асемблер са правило. Но Nintendo64 е съвсем друга история. Повечето от кода е написан на високо ниво С, като се елиминира нуждата от 100% точна CPU емулация (така някои неща като изключения или виртуална памет могат да се емулират само приблизително). Графиките и звукът използват командни инструкции, които общо взето си приличат при различните игри. НА РЕАЛНАТА КОНЗОЛА инструкциите за графика и звук се изпълняват чрез Reality Signal Processor (RSP), който реализира кода от rom-изображението. Това е векторен процесор с операции, специално предназначени за бърза геометрия и аудио, т.е. много по-трудно подлежи на ефективна емулация. При UltraHLE инструкциите се интерпретират със С-кода, който е създаден на базата на изучаване на инструкциите, които игрите генерират. Не са правени опити да се превежда RSP кода, защото той работи много тясно със софтуера и използва аритметика с цели числа. Вместо С-кода може да се използва плаваща запетая, което е по-лесно и по-бързо върху PC. Това означава, че резултатите не са 100% същите като на реалната конзола, но един от плюсовете е, че резултатите са много по-бързи, а често нещата изглеждат и по-добре (увеличава се примерно разделителната способност на играта)!!! **ВЪЗМОЖНО Е** да се направят неща, които са непостижими за оригиналния код. Например зареждането на нови текстури върху N64 е бърз процес и всички текстури се зареждат на всеки кадър. При PC 3D-архитектурите зареждането на текстури обикновено е по-бавно. Решението е да се кешират текстури върху PC-страната и да се елиминират всички нежелани зареждания. Това дава страхотна производителност и практически всички текстури може да се кешират, тъй като PC има далеч повече памет за текстури. **ДРУГИТЕ ОПТИМИЗАЦИИ** за графиките включват отстраняване на скрити триъгълници, допълнителни зареждания на матрици, неизползвана промяна на методите и други подобни. Тъй като текстурите и промяната на методите са по-скъпи върху PC, разумно е да се направи обработка на допълнителната геометрия, за да се елиминират колкото може повече промени. Триъгълниците се събират в големи групи (сортирани по видове) и се извършва бързо рендиране. **ЕМУЛАЦИЯТА НА ГРАФИКАТА** трябва да се справи с всички видове рендиране на N64. RCP съдържа силно конфигурируемо 3D-рендиране, което поддържа много видове, невъзможни за емулиране директно върху 3DFX, дори ако се използва главния драйвър за управление на 3DFX-картите. UltraHLE изпълнява свръхсложна конверсия, за да намери най-добрите PC-методи за всеки N64-метод. Нещата, които N64 прави за един такт, на PC се правят за 1-3 такта, в зависимост от сложността на методите. Методите се кешират като текстури, така че относително бавния процес на декодиране на метода на практика не забавя нещата. **ПОНЕЖЕ ИМА ТВЪРДЕ МАЛКО ИНФОРМАЦИЯ** за хардуера на Nintendo64, емулирането на графика и звук на ниво хардуер сигурно е изключително трудно (освен ако някой не докопа документацията на N64). Така че горният начин на емулиране общо взето е единственият възможен, а резултатите показват, че този начин не е лош. **ПОДХОДЪТ НА ВИСОКО НИВО** не прави разширения така добре, както CPU-емулацията. За щастие, CPU има стандартния MIPS R4300 с отлична документация. Там въпросът е първо да следваш инструкциите и след това да правиш по-бърза играта (което е трудната част). Номерът е, че игрите не се употребяват изцяло. На практика не се използва 64bit-кода, а употребата на виртуална памет е ограничена. **ПЪРВОНАЧАЛНО CPU** беше емулирано в С както при повечето емулатори - само за да се даде старт, но всичко беше много бавно. Следващата логична стъпка беше да се компилира MIPS-кода в Intel-кода. Така се елиминират всички инструкции за декодиране, но все още се използват някои Intel инструкции за емулиране на MIPS-инструкция (понеже MIPS има повече регистри). Не могат лесно да се обработват и нещата като клонове. Ускорението е около 5-10 пъти повече в сравнение със С-емулацията. **СЛЕДВАЩАТА СТЪПКА** беше да се прибавят оптимизации към компилатора. Чрез разполагането на MIPS-регистри временно в няколко Intel-регистри могат да се елиминират куп достъпи към паметта. Това позволява компилиране на малки групи от свързани инструкции в 2 Intel ops за всяко MIPS ops. Съседните достъпи до паметта с подобни адреси се опростяват чрез кеширане на базовите адреси в регистрите. Възможно е да се заменят някои чифтове RISC-инструкции с единични CISC-инструкции. Тъй като целта (Pentium II) не ги изпълнява подред, не е необходимо да се пренареждат инструкциите, което направи оптимизациите много по-лесни. Тези оптимизации увеличават скоростта 2 пъти. **ПРИ PENTIUM II R4300** скоростта на емулация е достатъчно близка до скоростта на операцията в реално време при много игри и демонстрации. Разбира се, PC трябва да върши също и работата на Reality Co-Processor, което забавя нещата. Но PC-тата стават все по-бързи и 450Mhz Pentium II работи при отлична скорост. Сигурно са възможни и други оптимизации, които чакат някой да ги направи. **UltraHLE е особен емулатор.** Той не става за много игри (все още), но тези които вървят, вървят здраво. При емулацията на високо ниво играта върви, ако е коректна, или не, когато например използва съвсем различен формат на инструкциите. Целта на UltraHLE не е са многото игри, а употребата на най-добрите игри, колкото може по-фърст. UltraHLE прави това. Съвместимостта ще се подобрява, но ударението все още ще пада на качеството, а не на количеството.

Voodoo Man

HARDWARE SOFTWARE



Най-добрите конфигурации на най-добри цени.
3D ускорители и графични карти за всяка игра и всеки джоб.
Мишки, джойстици, геймпадове и всякакви атрибути за истинския геймър.
Запис на CD + медиа
НА СКЛАД
3% отстъпка за фенове на Master Games носещи този талон в магазина на бул. "Хр.Ботев" 29, тел. 951 61 06, 951 59 62

MicrosoftT InteliMouseT TrackBall

Удобен и ефикасен уникат

Мишката InteliMouse TrackBall има уникална форма, която е нагодена към ръката ви и я държи в естествено положение. За да се движите в scroll, просто завъртате колелцето, вместо да натискате scroll или да работите с Autoscroll.

Предимства

• Опора за ръката - InteliMouse TrackBall е проектирана да пасва на ръката ви.

• Чувство за удобство и точност - прецизен контрол с върха на пръстите.

• Плавно и прецизно scroll-движение - през екрани с информация чрез просто завъртане на колелцето.

Microsoft T SidewinderT Force Feedback Wheel

Воланът Seidewinder Force Feedback е компактно модерно устройство за силова обратна връзка, с което се управляват игри за персонален компютър - със скоба за бързо прикрепяне и сваляне, със стабилни, неплъзгащи се педали и блок за електрическо захранване. За играчите, които търсят готови игри, при които е нужно само да отворите опаковката, продуктът Sidewinder Force Feedback включва два хита: Microsoft Monster Truck MadnessT 2 и Mirosoft CART Precision RacingT - естествено, и двете игри демонстрират прекрасно ефекта на force feedback.

Предимства

• Реалистично усещане за шофиране - проектирана с участието на професионални автомобилни състезатели, воланната установка SideWinder Force Feedback Wheel предлага реалистичен външен вид, характеристики и грапавост на волана, която се търси от фанатиците на тема автомобилни състезания.

• Изпитана технология и надеждност - създадена е от водещия производител на готови игри със силова обратна връзка. Големите и сложни сили, генерирани от този волан, водят до реалистични усещания като при действително шофиране.

MicrosoftT Digital Sound System 80

Който желае аудиосистемата на персоналния му компютър да има високото качество на музикалната му уредба, няма защо да чака повече. В Microsoft Digital Sound System 80 са впрегнати мощта на Windows 98, Universal Serial Bus и аудиотехнологии на PhilipsT, за да бъде звукът на персоналния ви компютър толкова добър, колкото на най-реномираните домашни музикални уредби. Microsoft Digital Sound System 80 е 80-ватова система от 3 части, с аналогови и цифрови възможности, включително софтуер с потребителски профили, подлежащи на индивидуализация.

Предимства

• Подобрено качество на звука - Philips Audio, изобретателите на компакт-диска, предлагат своята патентована технология „wOOx subwoofer" и усилване от усъвършенстван клас D в Microsoft Digital Sound System 80 за превъзходен аналогов и ненадминат дигитален звук.

• Тотално решение за звука - използвайки USB и Windows 98 с този продукт, много потребители могат да елиминират звуковата платка в своя персонален компютър, което означава, че Microsoft Digital Sound System 80 е цялостна завършена аудиосистема за персоналния компютър.

• Персонализиране на звука - дава възможност на слушателя да настрои и запамети профила на характеристиките на звука съобразно личните си предпочитания и типа на записа, който желае да слуша - например класическа музика, рок, звуци за компютърни игри, интернет аудио и др.

MicrosoftT Cordless Phone System

Управлявайте телефонните си разговори чрез своя персонален компютър. Безжичната телефонна система на Microsoft използва вашия персонален компютър за управление на натовареното ви ежедневие със съвършена система за гласова поща, избиране на телефонен номер с команда, подадена с човешки глас, както и нови начини за обработка на телефонни повиквания. Включеният в системата софтуер Call Manager предлага съвършена гласова поща, избиране на телефонен номер с гласова команда, както и характеристики за идентификация на повикващия.

Предимства

• Можете да избирате телефонни номера, като просто изречете кратичка фраза - „Обади се на мама!" например.

• Да създадете система за гласова поща с индивидуални пощенски кутии.

• Да създадете лични послания за всеки повикващ за персонализиране на вашата система за гласова поща.

• Да чувате името на повикващия преди да вдигнете слушалката с „Обяви идентификацията на повикващия!"

• Да възпроизвеждате съобщенията по гласовата поща от където и да било място и да бъдете уведомявани за нови или спешни съобщения по клетъчния си телефон или пейджър.

• Да подреждате по важност специални повикващи, като автоматично препращате другите повикващи към гласова поща или като изобщо блокирате нежеланите повикващи.

Microsoft T SidewinderT Force Feedback Pro

Вразуми се - дай воля на възприятията си!

В началото бе гледката. След това дойде звукът. А после Microsoft революционализира индустрията на компютърните игри с динамичната технология за силова обратна връзка и спечели наградата „PC Gamer's Editor's Choice Award". Microsoft SideWinder Force Feedback Pro е най-продаваният 16-битов процесор за ръчка за компютърни игри от типа „on-stick" - осигуряващ реалистични, истински сили с по-голяма бързина. Почувствайте истинската обратна връзка - от плахи усещания до твърде мощни сили. Усетете множество сили едновременно. Почувствайте дори от коя посока идва силата. Само технологията за силова обратна връзка на Microsoft ви хвърля в играта така, че можете да реагирате бързо и решително, и да спечелите. Microsoft промени лицето на компютърните игри завинаги.

Предимства

• Движите се прецизно - инфрачервеният лъч на Microsoft SideWinder Force Feedback Pro сигнализира всеки ваш ход.

• Разчитате на Force Feedback Pro - солидната печатна платка с минимален брой конектори прави Force Feedback Pro надеждно устройство.

• Играете със завидна точност - вградената цифрова оптична „камера" отчита точното ви местонахождение.

• Радвате се на по-бърза ответна реакция - заместването на аналоговите потенциометри с цифрово-оптична технология на Microsoft означава по-прецизни преводи на вашите игри.

MicrosoftT SideWinderT Standard

Ръчката за компютърни игри Microsoft SideWinder Standard развива уменията ви в игрите с прецизност и качество. Контурът на ръчката пасва удобно на ръката, лесното й управление я прави задължителен аксесоар на всеки играч.

Предимства

• Прецизна - високоскоростен контрол на играта, със сензорни контакти, сигурен спусък, вторичен бутон и плавно, гладко действие.

• Интелигентна - съвременен дизайн с удобно моделирана грапавина.

• Трайна - с голяма продължителност на полезен живот

• Подходяща за всички игри на базата на WindowsT и MS-DOST.

MicrosoftT SideWinderT Game Pad

Пълна победа, цялостен контрол!

Не съществува друг контролер като този. С удивително удобния си дизайн, напредничаво програмируемост и многостранно управление на играта за всички функции, управляващото устройство за компютърни игри MicrosoftT SideWinderT Game Pad ви придвижва много напред в надпреварата в света на персоналните компютри. Изпробвайте MicrosoftT SideWinderT Game Pad днес и поставете любимите си игри под сигурен контрол!

Предимства

- Предназначено за светкавично бърза ответна реакция във всички видове боеве, спортове, състезания и игри от типа на тези в игралните зали.
- Свързването във връзка Daisy chain до четири контролни устройства за компютърни игри MicrosoftT SideWinderT Game Pad дава възможност за игра с повече играчи и запазва функциите на всяко устройство - без допълнителен хардуер!
- Замяна на сложно програмируеми многофункционални бутони или удари върху клавиатура с един-единствен бутон.
- 6 бутона за действие, панел с кръстосани клавиши с осем посоки и два бутона за спусък за игри под Windows 95 или Windows 98, както и такива под MS-DOS, които работят в рамките на Windows 95 или 98.

MicrosoftT NaturalT Keyboard Elite

Създадена за ваше удобство!

Клавиатурата MicrosoftT NaturalT Keyboard Elite е втората от серията ергономично проектирани клавиатури на „Майкрософт". Разделеният и леко наклонен дизайн дава възможност да поставите дланите, китките и ръцете до лактите си в естествено положение за по-голямо удобство при писане. С усъвършенстванията си икономисващ пространство дизайн новата клавиатура заема по-малко място на бюрото ви и лесно пасва на плотовете за клавиатури.

Предимства

- Интелигентният ергономичен дизайн на MicrosoftT NaturalT Keyboard Elite дава възможност да пишете в по-естествено и отпуснато положение.
- MicrosoftT NaturalT Keyboard Elite е съвместима както с PS/2, така и с USB. Включеният адаптор USB ви позволява да използвате своята MicrosoftT NaturalT Keyboard Elite с най-новата технология за персонални компютри.

MicrosoftT Mouse

Удобство, на което можете да разчитате!

Мишката Microsoft Mouse установява стандарт за удобство, точност и надеждност. Тя е издържалият изпитанието на времето фаворит на потребителите - както за домашни, така и за бизнеснужди.

Предимства

- Почувствайте удобството на MicrosoftT Mouse. Заобленият в задната й част гръб пасва на дланта ви, така че да се държи по-лесно - независимо дали работите с дясна или с лява ръка.
- Разчитайте на балансирания и добре преценен дизайн на Microsoft Mouse за изключителни резултати.
- Установете надеждната точност с плавното движение на курсора.

MicrosoftT InteliMouseT

По-ефикасният начин да работите!

Предимства

- Лесна функция Scrolling - просто завъртете колелцето напред или назад /в приложения на базата на Windows 95 и Windows NT 4.0/, вместо да натискате клавиш за scroll или стрелка.
- Лесно приближаване и отдалечаване на фокуса - като държите клавиш Ctrl натиснат, докато въртите колелцето /в съвместими приложения/.
- Работете без ръце с Auto-Scroll - натиснете колелцето, определете скоростта за scroll и после просто наблюдавайте как документът ви автоматично преминава пред погледа ви.

АКТ Софт ООД
София 1000
ул. „Денкоглу" 30, ет. 4
тел.: 981 83 74;
факс: 980 81 34
e-mail: office@act-soft.com



RELATION

КАЗВАМ се Rincewind Търся Gamer-i, с които да си пия бирата:))) търсете ме в: chat. bulgaria. com

ТЪРСЯ фенове на VR (ОТ ГИБСЪНОВ ТИП) - тел.(052) 454 288

„Master Games" Fen Club - Varna набира абонати (052) 433 643

„Sony Playstation" Fen Club - Varna набира абонати (052) 433 643

Hey, gamers - Write to me. I'm waiting for your e-mails. (056) 25 041; e-mail: wildbgcat@yahoo.com.

ТУК публикуваме безплатно вашите кратки обяви.

Подрубриките:

HARDWARE - замяни, търсене и предлагане на TV конзоли, 3D карти, компютри и компютърни компоненти.

GAMES - замяни, търсене и предлагане на игри.

RELATIONS - Запознанства със себеподобни от третия вид.

HELP ME - "Зов за помощ" към всички геймъри от закъсали такива.

Забележка: Вашите малки обяви ще публикуваме само чрез попълване на оригиналното талонче на списанието.

HELP ME!

Здравейте геймъри! Моля ви, дайте идея как да стигна до втория диск на „Grim Fandango" - veneta@bitex.com

ЗДРАВЕЙТЕ откачени фенове на MG. Моля ви да ме просветлите как да мина мисията, където трябва да се унищожат всички радари на Carmageddon 2 - e-mail: supermike 7@hotmail.com. или Michaelivanov@hotmail.com.

ПОМОЩ!!! Абе някой не може ли да ми намери някакви кодове за проклетия WARCRAFT 2, че като запецна някъде! Помогнете бе хора! - адрес:София,"Овча купел 2", бл.25, вх,Б, ет.6, ап.42, пк.1632 Стефан

GAMES

ПРОДАВАМ дискети за FAMELE GAME: FIFA 96, FIFA 98, TINI TOON, LION KING, АЛАДИН, БАТМАН И ДР. - тел. 375 324(ВЕЧЕР)

ПРОДАВАМ Betpail of Antara на 3CD Fallout Collection 99 1,2,3,4,5,6 търся Printer II и Ares Rising (042) 20 785

ПРАВЯ по желание сценарии за стратегии и за Jazz Jack Rabbit 2 (032) 552 471

ТЪРСЯ да закупя „LAST BRONX" за PC (0701) 35 670

ТЪРСЯ „STARCRAFT" на цена между 8000 и 10000 лв. (096) 41 128

ПРОДАВАМ на диск за PC: RAGE OF MAGES, STREETS OF SIMCITY, всеки по 4$ (02) 259 546

ПРОДАВАМ 7 касети за Sega Mega 2 на изгодна цена (02) 569 715

ТЪРСЯ игрите „Caezar 3" и „Small Soldiers" за PC! (0723) 75 34

ТЪРСЯ диск с игрите Formula 98, World Cup 98, Tomb Raider и др..Цена 15$ за бр. (0379) 29 29

ТЪРСЯ ULTIMATE MK3 за SATURN (02) 361 312

ПРОДАВАМ над 250 заглавия за PC и над 120 за PSX (052) 231 878 , e-mail: 187@ altavista net

ТЪРСЯ игрите „Blade Runner", „Black Dahlia" и „The Neverhood" (042) 55 002

ПРОДАВАМ игри за „NINTENDO 64": BOMBER MAN 64; DIDDI KONG RACING; AUTOMOBILI LAMBORGHINI; + Вибр. устройство за джойстик. (094) 22 332

ТЪРСЯ играта NHL 99 за PC, до 6$ (02) 428 919

ПРОДАВАМ NBA 98 за PC-3.5$, NFS II за Play Station(оригинална, с обложка)- 15$ - e-mail: magi@ mail.bol.bg.

ПРОДАВАМ игрите „QUAKE 2"&"NFS 3" - e-mail: veneta@bitex.com.

ПРЕДЛАГАМ / ЗАМЕНЯМ игри за PC. (032) 864 125 (Тодор)-вечер

ПРОДАВАМ URBAN ASSAULT /HERETIC 2/ VIPER RACING FALLON 4 (0728) 3722

ПРОДАВАМ игри за SONI PLAYSTATION втора употреба (02) 898 605

ПРЕДЛАГА CD с 19 игри-пълни версии на PC MAGAZINE - F1 GRAND PRIX2, DOOM1-2, EURO 96 и др. Цена 10$ (02)957 2185

ПРОДАВАМ C&C (оригинална, на 2 CD) и : JEDI KNIGHT, TOMB RAIDER2, NFS2, DIABLO HELFIRE, 688(I) H/K цена : 1$+CD-R (02) 581 8304; e-mail: emil@mobikom.com.

ПРОДАВАМ оригинални игри за SEGA SATURN (10бр.) по 15$ всяка. (02) 524 053

ПРОДАВАМ Mortal Kombat 4. Цена 5$. (02) 547 652 от пон. - четв. след 19.30ч.

ПРОДАВАМ касети SONIC and Knuckles, World of illusion, Contra, The jungle book, Turtles, Chees'e cat-Astrophe, Cuttroat I sland. Цена по договаряне (02) 569 715

ПРОДАВАМ 10-ти брой на MG и дискове за PC - Mortal Kombat 4 и демо дискове по 2500лв. (02)375324

ПРОДАВАМ играта Wet the sexy empire за 7$ и сборен диск : Anno 1602, HMM 3, Sc 3000, Delta Force, Carmageddon 2 I Heretic 2. Цена 7$ - (02) 635 1678.

ПРОДАВАМ (или заменям) играта „World Cup '96". Цена 5$ (02) 351 678.

ПРОДАВАМ дискети за SEGA: Mortal Combat 4, Top Gear 2, NBA и др. (056) 684 095.

ПРОДАВАМ играта за PC „WAR WIND" 8 DM (042) 72 955, Стара Загора

ТЪРСЯ Starcraft, Tiberium sun, Baldur's Gate, Fifa'99, Age of Empires, Mech Commander (096) 28 330 след 19:30ч.

HARDWARE

ПРОДАВАМ джойстик IBM-"Eagle" двубутонен за PC (02) 721 116

ПРОДАВАМ 2 броя IBM 486 SX 75MHZ, 16 MB RAM, 15' monitor; игри. Цена - по договаряне. SONI PLAYSTATION 5502 с чип, memory карта, 2 джойстика+5 диска. Цена 300DM - (0727) 20 80

ПРОДАВАМ VOODOO 2 12 MB/3dfx, перфектно състояние, цена 80$. Monitor MAG xj500t-150$ (02) 724 806 или м.ф. 948 514; e-mail _tenev@hotmail com

ПРОДАВАМ SONY PLAISTATION+ 14 диска и memory карта. Изгодно! (0701) 32 703

ПРОДАВАМ PC-486DX4/100MHz 16MB-RAM, 12xCD-ROM, 2xHDD-1,7GB/100MB, монитор-VGA, Sound Blaster, SVGA 1MB AGP (02) 215 935

ПРОДАВАМ синтезатор CASIO(Tone Bank CT-470-корейски). 220SOUND TONE BANK, 110 Beat Bank, DISPLAY за 300$. (06778) 2781

ПРОДАВАМ SEGA SATURN+ST KEY+3 бр.(оригинални) диска. Цена 160$ (02) 379 606

ПРОДАВАМ SONY Playstation с два джойстика, memory карта и 18 диска за 280$ (082) 483 890

ПРОДАВАМ органайзер „TEXAS INSTRUMENTS"-128KB, със светещ екран 150DM (042) 23 800; e-mail: Dinkojazz@hotmail.com

ПРОДАВАМ „SEGA SATURN" със „ST-key"(ключ) цена 200DM, и дискове по 30DM . - тел: (0470) 31 14

ПРОДАВАМ MB Intel TX+AMD K6 233(на старо). Цена по договаряне. - e-mail: almina@m box.

ПРОДАВАМ SEGA MASTER SISTEM 2 + 7 КАСЕТИ - 100DM (02) 361 312

ПРОДАВАМ изгодно SEGA MEGA DRIVE2 с дискети (02) 227 138

ТЪРСЯ монитор-цветен, нов или втора употреба. По възможност SVGA с поне 640x480 .981-1872

ПРОДАВАМ N64+игри+2джойстика+ RUMBLE PAK + MEMORY PAK-всичко PAL - e-mail: Sharli2@yahoo.com.

ПРОДАВАМ SEGA MEGA DRIVE II с 5 дискети и два джойстика.Разменям и с/у Play Station (02) 572 348

Продавам SEGA MEGA DRIVE II - два джойстика и три касети. Цена 100DM (052) 635 648

ПРЕДЛАГАМ Nintendo 64 с два броя контролери, rumble pack и дискета.Цена 300USD - тел:(02) 71 79 15

ПРОДАВАМ 10 дискети+пистолет за фемили гейм - 41$ (02) 962 6262

ПРОДАВАМ SEGA SATURN преработена с два джойстика, ST KEY и 18 диска - 200$. Може и замяна за преработен /PSX/ (02) 292 2816

ПРЕДЛАГА MEGA DRIVE 2, 2 джойстика, 7 касети - 100$ (02) 777 743

ПРОДАВАМ PC-486DX, HDD-210MB, RAM-8MB+принтер. Цена по споразумение (0391) 24 314

Продавам 8 bit (или 16bit) Terminator II, един джойстик и 4 дискети. Цена-по споразумение - София, ж.к.Борово, ул. Подуево-5А

ПРОДАВАМ SEGA MEGA DRIVE 2 с дискети (02) 227 138

ТЪРСЯ компютър на разумна цена (02) 978 4189.

ТЪРСЯ: Playstation на старо и игри за него. Търся Правец 8С и софтуер за него - (08362) 2097

ПРОДАВАМ TV игри Nitendo 16bit с 2 джойстика и 2 дискети - Mortal Combat 2 и 3 и Цар Лъв; NBA '97 - (096) 41 128.

ПРОДАВАМ SEGA MEGADRIVE 2 с два джойстика, запазена 55 000лв. - (02) 744 587.

ПРОДАВАМ Sega Mega Drive 2, с две игри-Top geac 2, Urban strike. Цена 80 000лв. (052) 44 25 05

ПРОДАВАМ Nintendo entertainment System с два джойстика, пистолет и 19 дискети. Запазено. Цена 100$ - София 1407 ул.492 N2Б

Какво ???

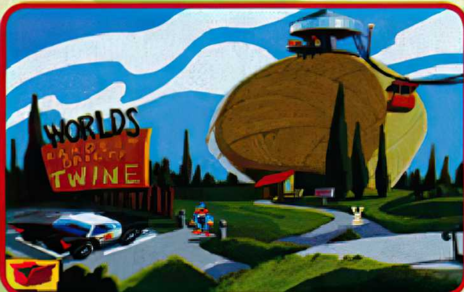
Sam & Max Hit The Road

Не я знаете ?? Срамота ! :o(

Виждали ли сте някога адвенчър, който да се пука по шевовете от хумор и майтапи? Е, точно такава игра е SAM & MAX HIT THE ROAD на фирмата LUCASARTS и на известния автор Steve Purcell.

Главни действащи лица са кучетодетектив Sam Spade и неговият приятел заекът Max. Умственото развитие на Макс е спряло някъде в годините, когато е бил невръстно пале, докато Сам е малко по-интелигентничък. Тия двамината живеят сравнително спокоен живот, но кой знае защо от време на време около тях все се случва нещо интересно. Никога и нищо обаче не може да помрачи техните дружески и колегиални отношения. Пример за подражание на двамата юнаци е съседът им чичо Flint, който предпочита да стреля, вместо да води излишно дълги преговори с клиентите си.





Двамата детективи имат коренно различни следствени методи. Сам обича да работи умствено и да решава проблемите по пътя на мисленето и на елементарната логика. Макс пък предпочита да действа, без да му мисли - на него нищо не му пречи да бръкне в очите на някой нещастен длъжник на чичо Флинт или да си навре лапата в гърлото на котарак, за да измъкне от там онова, което му трябва.

Главната задача в играта е да бъде открит Bigfoot, изчезнал от цирка. Кичур от косми е единствената следа, останала от Голямата Стъпка в разтопения лед, където едрият симпатяга е прекарвал времето си. Докато го издирват, Сам и Макс се озовават на най-различни места - например в най-голямото кълбо на света, на връх Mount Rushmoor или в така обичаните от Макс помпени станции (любимият му израз е "I gotta go to the bathroom" ("Трябва да отида в банята!"). Като споменах за помпените станции, та се сетих. Страхотна е идеята на създателите на играта: в тези станции геймърът може да си купи компютърна игра, над която да си прекарва времето, когато му писне от Сам и Макс. Тоя номер навремето го измисли фирмата SIERRA ONLINE, която слагаше такива "игри в играта" в почти всичките си адвенчъри. Обикновено "вмъкнатите игри" се появяваха само на определено място в играта и щом геймърът го напуснеше, не можеше да се върне пак там. В SAM & MAX обаче това е възможно. След успешното доиграване на играта геймърът може да си пусне за разтуха някоя от тези игрички и да се позабавлява, шиейки например шантави дрешки за Сам и Макс.



Друга основна и интересна фигура в играта е страстният певец на кънтри Canroy Bampus и неговият частен музей. В този музей, илюстриращ целия жизнен и творчески път на гениалния певец към славата, авторите на играта са развихрили напълно творческата си фантазия. Тук е първата перука на Canroy, първият му розов кадилак, запис на концерт, след който певецът тича пред преследващите го разбеснели се фенове, а иззад кулисите се чува от високоговорителя глас "Ladies and gentlemen, Mr. Canroy Bampus has just left the building!" ("Дами и господа, мистър Canroy Bampus току-що напусна сградата"). А бе, почти като при Елвис Пресли. Изобщо, откакто LUCASARTS влезе в бизнеса с компютърни игри, си спечели такива силни позиции, че почти всеки продукт, украсен с човечето в буквата "L", предизвиква възхита и веднага влиза в "залата на вечната слава". Какъвто е и случаят със SAM & MAX.

Нарочно не разказвам повече подробности за играта. Просто не е честно да лиша геймърите, които досега не са я играли, от невероятното удоволствие. А на тези, които познават SAM & MAX, пожелавам: "Play it again!".

-GM-





Помните ли коледния брой на Master Games? Помните го, помните го - нали в него беше страхотия календар за '99 г. с кака ви Лара Крофт. Та точно в този брой публикувахме рецензия на играта SIN и й дадохме оценка само 6/10. Е, сега положението е още по-лошо.

WAGES OF SIN

от зле към по-зле

Световното геймърско братство продължава да спори. Кога една игра е успешна? За някои найважна е любовта на геймърите, за други - количеството на продажбите, за трети решаващо е качеството, а за четвърти - броят на датадисковете и продълженията на играта. Аз не съм съдия в този спор, поне не тук и не сега. Но в случая избирам гледната точка на четвъртите, за да видим дали са прави. В редакцията научихме, че се подготвя втора серия на SIN. То си беше повече от ясно - защо авторите ще оставят надарената с голям бюст и дълги бедра героиня Elexis Sinclair да избяга безнаказано, ако няма да ни я пратят пак. Но още преди да дочакаме SIN 2 (което в очите на четвъртата група спорещи геймъри е доказателство, че играта е успешна), вече има датадиск. С което някой иска да каже, че SIN е перспективна игра. Може и да са прави, поне що се отнася до продажбите. От игрална гледна точка обаче нещата не стоят така. Това си е класически пример за изстискване на пари от геймърите. Вярно, датадискът



включва последните версии на patch-овете, но единственият видим резултат е ускоряване на записните времена. Враговете пак засичат, изкуственият интелект пак е тъп, пак има пренебрежение към някои звукови карти. Тогава какво му е новото? Е, добре де, може да сте издържали предишната SIN до края, може да ви е харесал мултиплейърът, който наистина не беше много лош. Но в сравнение с HALF-LIFE (рецензия за HALF-LIFE публикувахме в същия коледен брой на MG и й дадохме оценка 9/10) SIN не струва и пукната пара. Нещо повече. Авторите на датадиска WAGES OF SIN явно здравата са поиграли HALF-LIFE, защото, без да им мигне окото, но доста грубо са откраднали оттам няколко идеи. Макар че линията на преследване на мафиотския бос се влачи през целия сюжет, още в първото ниво се сблъсквате с познатите facehugger-и, някои от които дори изпълзяват навън от вътрешностите на своите жертви. Но докато при-



съствието на такива паразити в HALF-LIFE е естествено, в духа на атмосферата на играта, във WAGES OF SIN това изглежда не на място и нескопосано. Особено щом още в началото срещате такива гадини из тъмните коридори, където трудно се ориентирате накъде да вървите, камо ли и по какво да стреляте. Тези близки срещи с паразити и мутанти по тъмните кътчета посетне изглеждат като балсам - щом видите другите малки чудовища, започва направо да ви се повръща. Хубавото е, че с времето претръпвате и проумявате, че тази аматьорска анимация и тези смешни модели са били мислени напълно сериозно. И се чудите дали да плачете, или да се смеете. Но не се чудите много дълго, защото почти веднага играта ви доскучава. Не помагат нито новите мисии с традиционните лостове, шалтери, терминали и екрани, нито новите врагове, извадени като от "Енциклопедия за 3D-кретени", нито но-



вите оръжия, които може би щяха да са интересни в някоя по-нормална игра. Рецензията за SIN, която публикувахме преди пет месеца в MG, предизвика противоречиви реакции у нашите читатели. Различни бяха и оценките на играта в списанията както по света, така и у нас. Това разнообразие на мнения (ние бяхме сред най-критичните) показа, че при SIN явно не всичко е наред. Може би сега, след като има HALF-LIFE, а се подготвят и такива бомби, като QUAKE 3 и TEAM FORTRESS, някои геймъри ще променят мнението си. Играта щеше да има много повече шансове преди три години, а не сега. Щеше да има най-важния шанс - да се сравнява с конкурентите си. Но аз каквото и да приказвам, геймърите едно си знаят, едно си баят - който има играта, ще намери и датадиска. И обратното - който не, не.

-GM-



Плюсове:
- + Нови нива
- + Нови оръжия
- + Нови врагове

Минуси:
- - Скучни нива
- - Безинтересни оръжия
- - Зле анимирани врагове

Ritual/2015 / Activision

PC WIN '95

MIN.: P 166, 32 Mb RAM, 300 Mb HDD

Ускорител 3D: 3Dfx, D3D

Мултиплеър: 2-16

Оценка 5/10

Непрофесионален датадиск към посредствена 3D-пукотевица. Забава само за най-фанатични привърженици на SIN

reNEWed

само за фенове

COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY

Любими дневнико, ще ми се да споделя отново с теб своите преживявания от пътуванията в недрата на есесовците. Не, работата не е в самото бродене из вражеските територии. Говоря за друг път - до сърцето на неприятелските войници. До сърцето, стомаха, червата и белите дробове. Да, да, такъв е моят път.





Не беше толкова отдавна, когато се завърнах отвъд противниковия фронт. Това бяха времената на COMMANDOS: BEHIND THE ENEMY LINES (Една от любимите игри на MoreGOTTT). Добрите стари двайсет мисии - пълни с кръв и черва, с аларми, клаксони и сирени, с танкове, самолети, картечници, камиони, кораби, подводници. Пълни с катерене по скали - едва не си скъсах задника; бъхтене по снега - едва не си простудих половите органи; плуване под водата - едва не се удавих. И изобщо, все



така. Да, направо си е блясък. Обиграна компанийка от шестима юнаци, всеки от които има от всичко по нещо! Това не е просто екип, а страхотен отбор, против който цяла SS дивизия е нищо. Е, да де - немците не могат да правят SAVE/LOAD, така че ние, британците, груби като шмиргел, имаме категорично надмощие. Супер е, което си е право. Пълзим, бягаме, стреляме, но кротко - нашата работа е тиха, тихичка, като дъх на спяща принцеса. Когато някой увеличи шума, веднага отвсякъде се нарояват есесовци и става лошо за всеки, който не е в танка. Та воюваме, значи, в нещо като честен бой на мъж срещу мъж, естествено - отзад или от засада, с нож или тиха смъртоносна инжекция. Види ли някой от нацистите труп, следват усложнения, така че се налага да се пренасят трупове от място на място или да се натикват във варели. А щом стане най-зле, се ликвидира този, който иска да види какво е станало с Ханс, който стърчеше на пост на ъгъла, а сега там има само кърваво петно. Да, хубаво е да се надхитри патрульт! В повечето случаи дори няма да забележи, че в лагера, охраняван от стотина войници, постоянно някой изчезва, а из горите и във варелите наоколо се увеличава намирисващата кървава каша. Та накрая оправяш това и завладяваш огромната крепост, охранявана едва ли не от цяла Германия. Доброто мушкане и изкормване довлече още популярност на играта. И както си му е редът, PYRO STUDIOS след успеха на първата част подготви добавка, наподобяваща следващи мисии. Тях ги изпълняваме само така, за разкош. Защото, както подсказва заглавието, това вече е не само зад границата на фронта, но зад границата на служебните задължения. Бог знае, че това няма да продължи дълго. Не че дискът ми няма да загрее от въвеждане и съхраняване на позиции, не! Но мисиите вече не са двайсет, а осем. Растенбург, Нойбранденбург, Бон, Белград, Ниймеген, Крит - това са местата на действие в този datadisk. Първия път правихме винаги нещо друго: взривявахме сгради, взривявахме брегови оръдия, взривявахме мостове, взривявахме кораби, взривявахме железопътни оръдия и т.н. Сега също всеки път е нещо друго: взривяваме големи железопътни оръдия, прототипи на самолети и т.н. Освен това отвличаме офицери, колкото за разнообразие. Но това не е единствената промяна - въобще не! В раницата опаковаме някои нови вещи, с които да примамваме вражески войници - камъни и цигари, които функционират като пищялката при зелената барета, но са с различна сила. Има и белезници, с които да пленяваме неприятели и да ги държим под свой контрол. Към компанията се присъединяват двама новаци - момиче от холандската съпротива и майор от югославските партизани. Добавени са също нови оръжия: далекобойна пушка за един изстрел, хлороформ, тояга, юмруци и вече споменатите белезници.





-GM-

Eidos / Pyro Studios

PC WIN '95/98

MIN.: P 166, 16 Mb RAM, 100 Mb HDD

Ускорител 3D: НЕ

Мултиплеър: НЕ

Оценка 8/10

Плюсове:

+ Можете да използвате цигари за примамване на неприятелите
+ Можете да използвате камъни за примамване на неприятелите
+ Можете да използвате червило за примамване на неприятелите

Минуси:

- Това е все същото, но откровено; това е както след втората мисия в COMMANDOS: B.E.L.

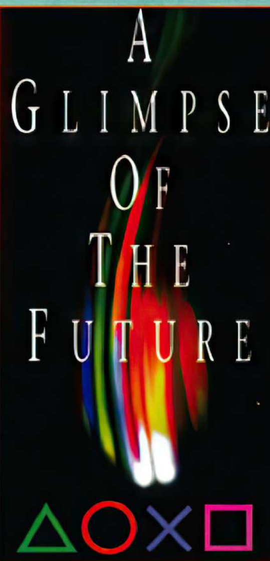
Е, това е горе-долу всичко. Datadisk, който заслужава висока оценка в своята категория. Осем нива от същото. Ако обичате COMMANDOS, чакате я като божи дар. Ако не, вече сте на следващата страница

Винаги съм мечтал за момента, в който самите игри ще започнат да изглеждат толкова добре, колкото анимациите между нивата. Вие също, нали? Тогава затаете дъх, защото това заветно време вече се задава на хоризонта.

PlayStation 2

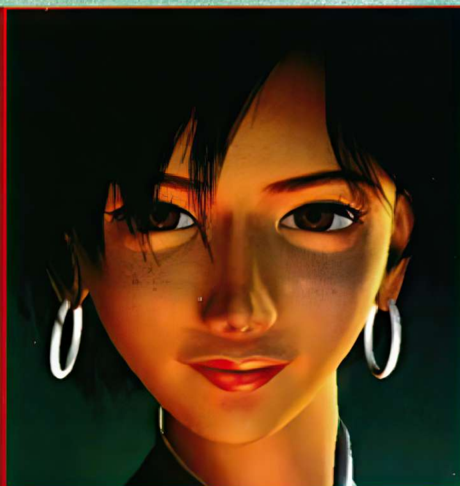
бъдеще в сегашно време

За нито един здравомислещ геймър не е тайна, че в света на игрите видео- конзолите са нещо като минисистемите в света на аудиото – компромис с качеството за сметка на цената и лесното обслужване. И въпреки всичко винаги съм се чудел как японците (основните производители на видеоигри) успяват не само да направят такива страхотни въвеждащи анимации, ами и да ги накарат да вървят без запъване на PlayStation независимо от скромната процесорна мощ и архаичния двускоростен CD ROM на машината. Примери колкото искате – Tekken 3, Resident Evil 2, Soulblade, Busido Blade, а напоследък и невероятните Silent Hill и Ridge Racer Type 4. Мисля, че всеки уважаващ себе си геймър трябва да изгледа интротата на тези игри най-малкото за обща култура. В същото време 90% от анимациите в многократно по-мощните PC-та са – нека си го кажем направо - грозни, освен това „насичат" и се запъват дори на компютри с доста прилична конфигурация и поне двадесет и четири скоростно сиди. Да не говорим, че повечето от тях са направени без особено въображение. Явно работата не е само в хардуера. Явно за всичко си има чалъм, стига само да го знаеш. **Защо въобще отворих дума за анимациите,** когато всъщност би трябвало да ви говоря за една от най-нетърпеливо очакваните премиери в света на електронните игри – тази на PlayStation 2? Ами защото по всичко личи, че новата машинка на Sony ще превърне в реалност онова, което доскоро минаваше за невъзможно – игри с графика, по-добра във всяко отношение от тази на междинните анимации в настоящия момент. И нищо чудно, защото според приблизителните сравнения като хардуерна мощ PS 2 би трябвало да превъзхожда своя предшественик между 30 и 40... пъти!!! Да, аз също хлъцнах, когато прочетох тази малка подробност. И все пак да не избързваме. **Да започнем като начало със събитието – конференцията „Next Generation PlayStation" в Токио.** Денят е втори март 1999 и конферентната зала с няколко хиляди седящи места е претъпкана до пръсване. Журналисти и бизнесмени от цял свят са се събрали не само за да чуят, но и да видят какво всъщност може загадъчният PlayStation 2. Между другото, дори на въпросната конференция не е било оповестено окончателното „заглавие" на новата конзола. За собствено облекчение ще я наричам PlayStation 2 или просто PS 2, макар засега везните да клонят по-скоро към твърде дългото според мен и не особено находчиво (пак според същия източник) Next Generation PlayStation. **Апропо, за никого не е тайна,** че феноменалният успех на продуктите на Sony се дължи в огромна степен на агресивната рекламна политика на концерна. В случая с PlayStation 2 рекламните стратези на Sony оставиха всички да се чудят и маят до последния момент какво всъщност може да се очаква от новата конзола. Докато в медиите гърмяха суперлативи за новия 128-битов Dreamcast на SEGA, всичко което, можеше да се чуе за PlayStation 2, бяха слухове. Хората от Sony нито потвърждаваха, нито отричаха тези слухове, без обаче да излязат с каквото и да е официално изявление. Накрая дори най-твърдите фенове на PS започнаха да се изнервят от безкрайното чакане. Междувременно Dreamcast се превърна в ежедневие и дори се появиха първите критики по негов адрес – за малкото (недоизпипани при това) игри за него, за високата му цена, за ограничения Интернет достъп и т.н. И точно тогава от Sony, уж съвсем случайно решиха да оповестят най-после „ТТ данни"-те на PlayStation 2. **Въпросните данни са ни по-малко, ни повече следните:**



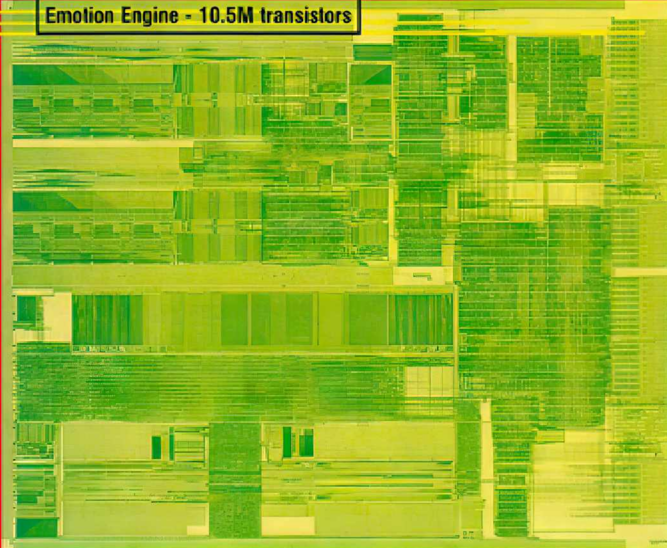
- **128-битов RISC процесор с тактова честота 300 MHz**
- **32 Mb RAM памет**
- **два отделни графични процесора**
- **DVD драйв с възможност за CD ROM плейбек.**

Като начало не звучи чак толкова впечатляващо. Нека обаче да опитаме да преведем всичко това на езика на неспециалистите. Като начало не се подвеждайте по „ниската" тактова честота. Става въпрос за RISC, а не за CISC процесори, каквито се използват в PC. Като производителност новият процесор, разработен съвместно с Toshiba, превъзхожда значително Pentium III на 500MHz особено при изчисленията с плаваща запетая, които касаят пряко всички мултимедийни приложения и най-вече 3D графиката. Създателите на PS 2 са го кръстили „Emotion Engine". Тяхното обяснение за това доста гръмко заглавие е, че този процесор ще е сърцето на една геймашина, която ще предоставя на своите фенове възможността не само да изиграят, но и да почувстват всяка игра. Естествено, това не се дължи на някакви магически свойства на чипа, а по-скоро на неговия наистина впечатляващ потенциал. **PS 2 ще отчита разликата между различните материали – дърво, метал, камък.** Ще отчита също земното притегляне, което ще променя траекторията на летящите или просто подхвърлените във въздуха обекти. Край на „пластелинените" крайници – когато вятърът подухва, той ще раздвижва материята, от която са направени дрехите на героите, в зависимост от самата материя. Мускулите също ще се движат независимо от







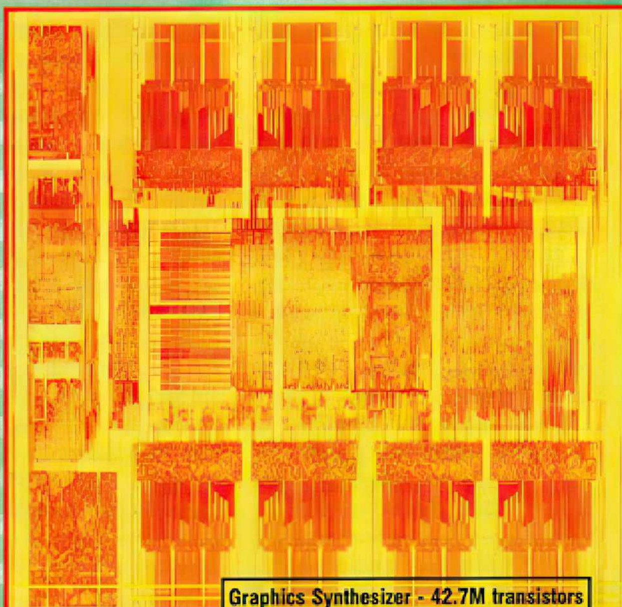

Emotion Engine - 10.5M transistors

костната структура и кожата на тялото. Нещо подобно се очаква да видим за пръв път в PC версията на Messiah. **И като заговорихме за графика, двата графични процесора на PS2,** които – логично - ще осигуряват и 3D ускорение, също имат, меко казано, впечатляващи показатели. 16 милиона полигона за секунда при пълно натоварване (едновременно използване на ефекти като мъгла, обемно осветление, прозрачност, рендване на просторни открити пространства и т.н.) - това надвишава неколкократно възможности дори на PC видеокарта с Voodoo 3 чипсет. **За звуковия чип на PS 2 засега не се знае много,** но най-вероятно ще става въпрос за т.нар. „3D звук". Накратко, „тримерните" карти отчитат средата, в която се разпространява звукът (включително размерите на помещението и материала, от който са направени стените му), като го деформират в зависимост от това. **Друг детайл, за който все още се говори доста уклончиво,** е наличието на модем в PS 2. Не мисля обаче, че Sony ще направят фаталната грешка да лишат своето ново творение от един пълноценен мултиплейър. Колкото до Интернет браузинга, той ще бъде просто задължителен за коя да е видеомашина от ново поколение. Което ме навежда на мисълта, че PS 2 всъщност е на път доста да се доближи до така мечтаната от средния потребител „черна кутия", която да обединява в себе си всичко – компютър, видео, аудио, факс машина и бог знае още какво. **И ако техническите подробности са ви уморили или объркали,** нека да видим какво ще спечели от всичко това редовият геймър. Връщаме се отново на конференцията в Токио. Една от първите графични демонстрации, представени пред публиката, е включвала няколко базови ефекта, като водна повърхност, симулация на фойерверки и движение на многобройни обемни предмети. Макар залата да е била пълна със специалисти, видели не едно и две графични чудеса през живота си, по думите на непредубедени очевидци „ах"-канията и „ох"-канията са били направо оглушителни. **От последвалата демонстрация на възможностите за моделиране на лицеви изражения и съответно емоции буквално секнал дъхът на повечето присъстващи.** Един от изпълнителните директори на Sony дори се пошегувал, че може би не е трябвало да избират за целта лицето на старец, тъй като то явно е доста плашещо. **Градусът бил значително повдигнат от представители на NAMCO, които демонстрирали на живо едно кратко Gran Turismo рали.** През цялото време допълнителна камера следяла ръцете на играещите, за да бъде публиката абсолютно сигурна, че не става въпрос за предварителен запис. Качеството на образа било, накратко казано, по-детайлно и с повече кадри в секунда от това на прословутите уводни анимации, които вече споменах на няколко пъти. **Купонът продължил със схватка между двама от героите на Tekken 3 (Пол Финикс и Джин Казама),** взети директно от интрото към играта, без да бъде спестен нито един дори по-дребен детайл. Онези, които са гледали това интро, разбират за какво става въпрос. Камерата, следяща ръцете на играещите, отново била пусната в действие, за да няма никакво съмнение. Оказало се обаче, че и това не е всичко. Последвала сцена на закрито, отново на живо, в която осем (!) звезди от Tekken 3, изографисани със същите подробности, изпотрошили сумати столове и маси в някакъв хан, докато се опитвали да се напердашат един друг. Сцената продължила с „побой" на открито на фона на впечатляващ с реализма си водопад. **Накрая полузашеметената публика била шамаросана като за последно с вариация на тема Final Fantasy VIII. Всичко тръгнало от прословутата анимация с танцьорите, единият от които е главният герой Скуал. Тази анимация, която – признавам – все още не съм виждал, беше обявена единодушно от журналистическото братство за най-впечатляващата анимирана сцена, появявала се някога в електронна игра.** И тъй хората от Squaresoft най-неочаквано се включили в танца като поели отново на живо управлението на Скуал и неговата партньорка. Графиката била още по-детайлна от тази в оригиналната анимация! **И за да не пропускаме** една от най-интересните подробности около PlayStation 2, нека ви кажа нещо за тъй наречената „обратна съвместимост" на новата конзола. Това, казано с думи прости, означава, че коя да е от игрите за „стария" PS ще може да се играе без проблеми и на PS2, естествено вече с 3D ускорение и значително подобрен звук. Като имате предвид, че в момента заглавията за PlayStation са над 4000 (!), представете си с какъв каталог ще стартира PS2. Което, разбира се, не означава, че нови игри няма да има. Напротив. Говори се, че Sony са отложили толкова сериозно премиерата на вече готовата конзола именно за да избягнат грешката, която направи SEGA. В момента, цели пет месеца след премиерата на Dreamcast, за новата машина има не повече от десетина игри, голяма част от които са PC конверсии. **Естествено не можем да подминем и сроковете,** обявени съответно за японската и американската /европейската/ премиера на PlayStation 2. На финала на „Next Generation PlayStation" на екрана се появил надпис – **„Япония – зимата на 1999, САЩ и Европа – 2000 година".** Това е истината. Всичко останало са празни приказки.

Ивелин Г. Иванов






Graphics Synthesizer - 42.7M transistors

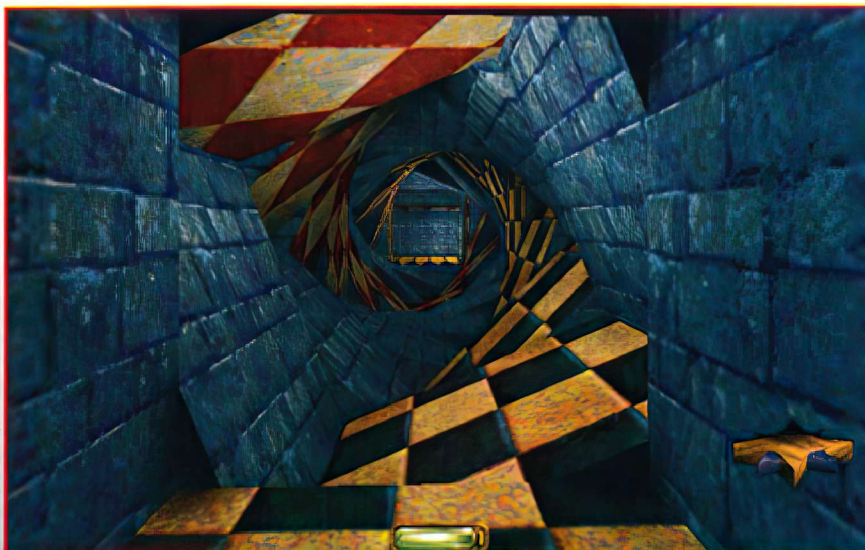
THIEF: the dark project

Степен на трудност: EXPERT
Ниво: 10 - 12
Продължава от MG #10,#11

Мисия десета

Задачи: *1. Да установите какво смята да прави Constantin с Окото. 2. Да се измъкнете от неговото имение жив и читав.*

Предупреждавам - в тази мисия ще ви липсват много неща. Пестете всичко и главно стрелите с въжетата. Идете при олтара и вземете две стрели с въжета, три стрели и палката. Минете през вратата, която при последното ви посещение беше затворена. Давайте наляво и надолу по стълбата, а после наляво или надясно към балкончето. Долу пази цяла група чудовища. Огледайте ги и щом ви падне, вземете огнената стрела от пламъка на перилата и бързо се върнете горе, но така че никой да не ви забележи. Срещу балкона има ниша. Изстреляйте стрела с въже към тавана, колкото се може по-близо до нишата. Чудовищата няма да забележат... По-нататък вляво има ниша със светлина, вдясно пътят води зад нишата отсреща. Изстреляйте бръмчаща стрела noisemaker към лявата ниша и веднага бягайте колкото може по-далеч в десния коридор. Докато чудовищата дойдат да разберат на какво се дължи патардията, скачайте на въжето и пълзете направо към нишата. Съберете всичко, което може да се събере, и се хвърлете в бой с чудовищата. Най-добре е да ги избивате в нишата вдясно долу. Проследете пътя им и ги трепете с газови и обикновени бомби. Щом свършите с тях, скочете на въжето и вземете от тавана стрелата. На земята се обърнете надясно и тръгнете около северната рампа на балкона (нали знаете, че имате сред инвентара си компас?). Поемайте надясно. Първата тъмна дупка вляво е ниша, в която добре да се скриете. Вдясно оттук е входът за пещерата, където блещука светлина, а от пещерата водят три изхода. Отляво е кръглият вход за тунела. Влезте, а при разклонението тръгнете направо през червения тунел. Вземете от странното басейнче две водни стрели и се върнете на кръстовището. През сивия тунел тръгнете на изток и близо до факлата вляво вземете още една водна стрела. Давайте към кръстовището. Вляво паяк пази заглушителна moss arrow стрела, вдясно - една водна. Върнете се чак до балкона и влезте в пещерата, която е от другата страна. Там има водна стрела и проход близо до нея.



Преминете и тръгнете надолу по рампата. Там с водна стрела свалете факлата, която е високо горе на лявата стена. Продължете направо и преди да стигнете до кръстовището, погледнете наляво и нагоре. Виждате плъх, а вдясно - голяма пещера. Свалете плъха с обикновена стрела, изкачете се на рампата, вземете си стрелата и плодовете. Вдясно има тунел. Там, при скелета, намирате заглушителна стрела плюс няколко водни стрели. Върнете се при мъртвия плъх и тръгнете по рампата към голямата пещера. Срещу дясната стена има къщичка, а на отдалечената страна - изход, през който се точат непрекъснато разни духове и други гадни твари. В помещението има две факли. Изгасете ги със стрели. Щом настане мрак, изскочете на издатината вдясно от къщичката. Изстреляйте въже към дървения гапtl и изпълзете нагоре. Вземете си стрелата и влезте в къщичката. Тук има безброй предмети - съберете ги и излезте обратно навън. Погледнете надясно през късичкия тунел към следващото помещение. Изчакайте цялата паплач да се събере във второто помещение и хвърлете там газова бомба. Духовете можете да ги съборите и с вода. Избийте колкото може повече от тях. След тази наказателна операция скочете обратно на земята. Отсреща при стената има gem на стойност 250, така че си заслужава да направите няколко крачки, за да го вземете. Идете на мястото, където лежи мъртвият плъх и земята е черна. По черния път тръгнете през тунела надясно, заобикаляйки скелета и басейнчето. Вървете все нататък до корниза в помещението с олтара. Тук някъде се размотава дух. В един от огньовете при олтара има стрела, а на малка платформа на северната страна - няколко водни стрели. Погледнете към тавана и ще видите нещо сиво и димящо. Това е газова стрела. Изстреляйте въжето към тавана и вземете двете стрели - и газовата, и вашата си, с въжето. Напуснете помещението през изхода в ъгъла и идете на кръстовището. Тръгнете надясно през тунела около скелетите. При разклонението давайте вляво и веднага след това пак вляво. Продължете през тунела до следващата пещера с къщичката. Там убийте двете чудовища с газовата стрела, а от малкото насекомо можете и да избягате. Идете в лявата част на пещерата и изстреляйте стрела към къщичката. Изпълзете нагоре и влезте вътре. До стола има книга - след като я прочетете, задачата ви може да се сметне за изпълнена. Остава само да се измъкнете навън жив. Излезте от къщичката и вървете обратно по собствените си следи до къщичката, където за пръв път се спомена нещо за тъмните планове на Constantin. Оттам: през западния тунел по черния под към кръстовището. Вдясно има разни предмети. Тръгнете наляво чак до възвишението между колоните. Следете внимателно движението на чудовищата и преминете помещението през късия тунел към коридора. Обърнете се надясно и идете в края на залата. Вървете надясно, после напред към стената, после надясно и веднага след това наляво. Слезте при металния под и тръгнете при първото отклонение вляво. По рампата стигате до помещението с варелите. Идете при дясната част на големия варел и натиснете. Отваря се малко коридорче с метален под. Така избягвате осветения коридор от другата страна на вратата. Вървете по коридорчето до края му, но внимавайте - пазят всякакви гадини. Справете се с тях и продължете внимателно по рампата нататък, където пази един паяк. Като стиг-

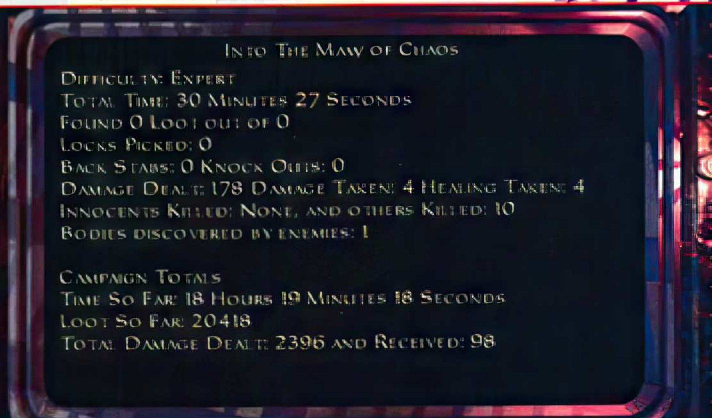
NO ??? EXIT

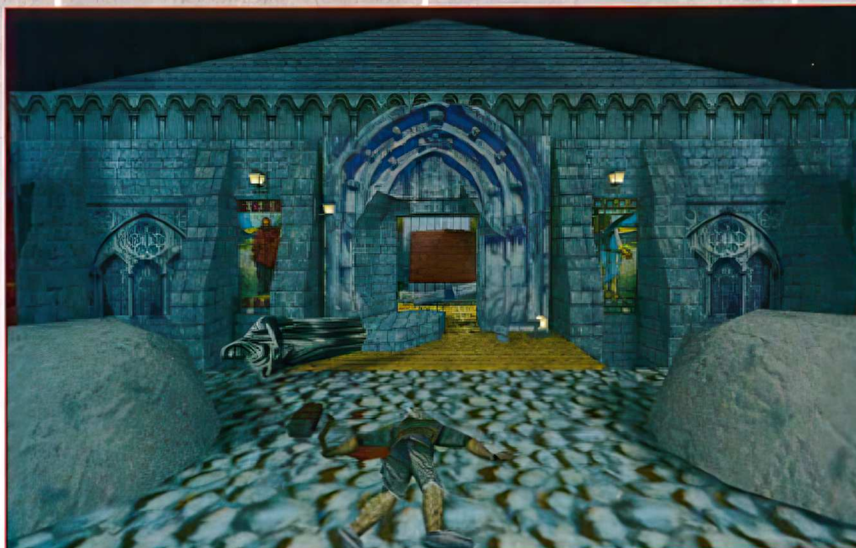
нете горе, тръгнете надясно, на второто разклонение вляво и после нагоре по рампата. Завийте надясно, после пак надясно и вървете до вратата. Отворете я и изкачете стълбите. Горе има два плъха зад храсталака. Тръгнете надясно, а в коридора - наляво. На следващото кръстовище (то е вляво) не завивайте, а продължете направо. След това - през вратата вляво. Ще се озовете в бара. Тук има много неща за събиране. В следващото помещение има някое и друго страшилище и няколко плъха. Избийте ги всичките. Идете на мястото, на което беше страшилището, и вземете торбата. Сега вече трябва да се махате - излезте през вратата на столовата и се обърнете наляво. Оказвате се лице в лице с едно насекомо. Застреляйте го. Вървете по коридора до края и се обърнете наляво. Ако искате, убивайте, ако можете, избягвайте по някакъв начин останалите гадини. Хуквайте, колкото ви държат краката. При първото отклонение - надясно, и вече сте вън от този ад.

Мисия единайсета

Задачи: *1. Да пропълзите в Temple, да намерите Върховния жрец и да го предупредите. 2. Да огледате ситуацията и да намерите Чук-оните. 3. Да намерите Върховния жрец. 4. Да върнете Върховния жрец на святото място. 5. Да се сдобиете със секача на строителя, който е за цялата редица на Чук-оните. 6. Да не убивате никого от тях. 7. Да изтрепете всички насекоми.*

В началото вървете все покрай дясната стена, докато вляво не се появи входът към Temple. Вземете от пазачите стрелите и влезте. В крайните помещения вляво и вдясно съберете другите стрели. След това от входната зала тръгнете към вратата срещу входа. Отворете я, но внимавайте с неприятелите. По коридорчето идете до главното фоайе със стълбището. Паяка застреляйте с обикновена стрела, а насекомото свалете с газова. Тя обаче няма да го убие, трябва да го доунищожите с меча. Обърнете се и по свързващото коридорче тръгнете наляво. В помещението съберете стрелите и продължете нататък през балкона до Reliquary. Попътно събирайте всичко, което ви падне. Излезте през втория изход и отворете шперца вратата отсреща. В параклиса вземете стрелата и през отсрещната врата преминете в библиотеката. Продължете направо и пак събирайте всичко, каквото може. Минете през библиотеката, през вратата вдясно на другия й край и през балкона. В следващото помещение вземете Healing potion и Flash bomb. Върнете се в параклиса до руините от олтара и слезте надолу по стълбата. На стълбата се обърнете кръгом, тръгнете леко вляво през прохода към следващото помещение. Внимателно погледнете в коридора отсреща - там се разхождат няколко плъхове. По този коридор трябва да тръгнете наляво. Стигате до голямо помещение с насекомо. Зад насекомото има две помещения. През десния вход влезте в помещението, където по средата има колона. През другия изход от помещението виждате в далечината огън. Идете при огъня и вземете оттам огнената стрела (тук може и да не успеете от първия път, затова си помогнете с водна стрела и угасете огъня). Продължете напред покрай перилата на стълбището. Като стигнете до стената се обърнете надясно и тръгнете към тунела. В тунела вървете покрай лявата стена. Подминете отклонението вдясно и пред вас се появява помещение с два паяка, които пазят малък секач. Сивозеления паяк свалете с обикновени стрели. Червения го заредете и опитайте да откраднете секача. Бягайте пред паяка обратно към стълбището. По него стигате долу в помещение с дупка в средата. Погледнете в дупката. Убийте плъха с обикновена стрела, а насекомото на по-долния етаж - с газова. Идете на отсрещната страна на помещението с дупката, а оттам през тунела до по-долния етаж. Там в двете помещения има огнени и заглушителни стрели. Следващият изход води към рампата в дупката. Застреляйте оттук плъха и през северния изход тръгнете по стъпалата надолу. Долу довършете с меч насекомото. Върнете се горе при двете помещения, а през долния изход идете при следващите две помещения. Помещението вдясно е вариант на отвесното басейнче от предишното ниво. В средата на помещението има сухо място с осем стрели. Помещението вляво прилича на вълшебното помещение от имението на Constantin. В него има невидим под, така че можете да стигнете спокойно до газовата стрела. Изходът от това помещение води до дълго, тясно и вито стълбище. Долу зад дупката във формата на чук има един Чук-он. Поговорете с него и той ви дава ключ и свитък. Задачите ви се променят и вече са такива, каквито ги описах в началото. Върнете се по същия път нагоре към върха на дупката и с получения ключ отворете вратата. Пресечете помещението, влезте в следващото и се обърнете наляво. Вдясно в първото помещение има насекомо - убийте го (с газова стрела, а след това го довършете с меча). Продължете през залата, като гледате да избягвате стражите (спокойно гасете факлите с вода, повече тя няма да ви трябва). В самия край виждате от лявата си страна рампа. Тръгнете по нея надолу чак до помещението с горящия огън. Тук има два изхода. Минете през левия и се подгответе за дяволско пълзене. Около огъня има няколко плъхове. Те са обърнати с гръб към вас, така че пропълзете покрай лявата стена чак до изхода, който е в другия край на помещението. В следващото помещение има още няколко. Сега обаче трябва да се вмъкнете веднага вдясно в помещение, което гъмжи от насекоми. В съседното помещение има насекомо, което си седи спокойно при огъня. Знаете вече какво да правите с него. Вляво, вдясно от светлината, минете през вратата и ще се озовете в помещение със скелет. Продължете направо и в поредното помещение, заобикаляйки плъховете, тръгнете надясно. Тук отляво се намира Върховния жрец. Вървете покрай лявата стена, докато не се сблъскате с тялото му между колоните. Вземете го и се върнете по същия път до помещението с насекомото. Оттам преминете в следващото, като вървите покрай лявата му стена, а







през другото - покрай дясната стена. Стигате до мястото, през което минахте преди това, но не си тръгвайте. Пропълзете до вратата, оставете тялото долу, отворете си с ключа вратата, вземете пак тялото и влезте. През тунела стигате до следващата врата. Пак си отворете с ключа и през пещерата идете до бездната с формата на чук. Там положете жреца. Ако сте избили всички насекоми и сте взели секача - печелите.

Мисия дванайста

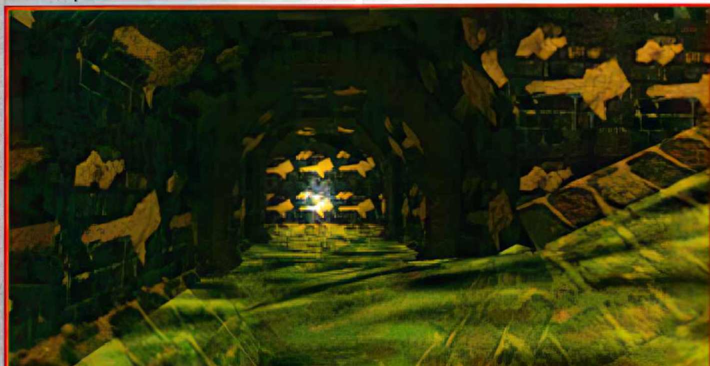
Задачи: *1. Да се спуснете през лабиринта и да намерите Constantin. 2. Да размените истинското Око с дубликата на Чук-оните. 3. Да унищожите портала, през който минават чудовищата, преди Constantin да завърши ритуалът.*

Влезте в червения тунел и избягвайте всички чудовища. Щом стигнете до жълтобелия мраморен под, влезте вдясно в пурпурния тунел. Веднага при входа има газова стрела. Жълтият път води надолу към мястото, където от мехурите слизат пасажери. Пурпурните тунели кръстосват насам натам жълтия път и тук-там има газови стрели. Вървете по тунелите надолу. Ако изпаднете в затруднения, използвайте газови стрели. Ще познаете, че сте близо до целта, по това, че цветът на пода става зеленосив и води към квадратен вход. Зад него има rantl, а вляво под него - лава. Вървете напред към стълбището, което води надолу към вратата. Помещението има два изхода. През десния погледнете как цялата тази паплач лети в мехурите. Ще минете обаче през левия изход. Още щом влезете, виждате, че коридорът завива първо наляво, а после надясно. Застанете на издатината вдясно - отляво да е лавата. Огледайте и ще видите втората издатина. Слезте на нея и продължете през тесния тунел през rantl до следващия тунел със сини кристали на земята. Не докосвайте син кристал, може да ви струва живот. Интересното е, че веднага щом преминете между първите два кристала, подът се променя в лед. А тунелът е наклонен, така че се пързаляте надолу. Целта е да се спуснете, без да загубите живот. Преди да поемете по първата пързалка, погледнете надолу и наляво и вземете двете водни стрели. Карайте произволно през кристалния слалом до моста, където слухтят три духа. Свалете ги с водните стрели и продължете нататък. От другата страна на моста тръгнете наляво покрай брега на езерцето от лава. Някъде по средата има на една издатина три стрели. Продължете надясно към двата кристала, които са срещу стената. Веднага зад тях има цепнатина в стената, а зад нея рампа, водеща надолу. Долу тръгнете наляво. Стигнете по пътя до стръмната рампа с леда. Преодолейте я и ще намерите син цилиндър с тръни, пълен с вода. Зад него е водопадът, който тече нагоре. Целта е да се оставите течението да ви отнесе нагоре, да не се удавите и някак си да успеете да влезете в синия цилиндър (към него тече същата вода, в която сте влезли, така че е достатъчно да се оставите да ви носи течението). Падате в друга вода. Изплувайте на повърхността възможно найбързо и се измъкнете горе. По тунела идете в помещението с дървото. Пълзете покрай дясната стена, докато видите в основата на дървото вход. Внимание, вътре има паяци. Вървете вдясно от рампата към нещо, което изглежда като колона от искрящи светлинки. Приближете се до тази колона и се изкачете по нея като по стълба. Горе се обърнете наляво и скочете на rantl. Идете до края му и там се изкатерете до отвора. Продължете нагоре по гигантските клони на дървото и между двата ледени кристала. Влезте в средата на помещението, което е пълно с паяци. Тичайте покрай лявата му стена и се изкатерете нагоре по малките плоскости. Заобиколете паяците и напуснете помещението през изхода отзад. Излизате в дълъг коридор с пурпурни светлини. След коридора има помещение с голям басейн в средата, пълен с лава. Излезте през изхода на другата страна и по стръмния тунел стигате до следващото помещение. Вървете наляво по края и прескочете на следващия rantl. Със скокове стигнете до кръстовището. Тръгнете надясно. Зад завоя има портал, откъдето излизат мехури. Трябва да го изключите по следния начин: към бялата топка изстрелвате заглушителна стрела moss arrow, към синята - огнена fire arrow, към зелената - газова gas arrow, към оранжевата - водна water arrow. След това продължете пътя си. В края му висят три лиани. По едната от тях се изкачете и скочете на корниза. После скочете на следващата лиана и се спуснете от другата страна. Сега сте от едната страна на тунела, където се намира Constantin. Ето сега е времето на големия финал. Constantin провежда ритуала с Окото. Трябва да се сдобиете с истинското око от поставката, която е в средата на звездата със седем върха. Constantin ходи от поставка към поставка. Издебвате го да не ви види или да е с гръб към вас и заменяте истинското око с копие. Скривате се в сянката. Как има да се звери Constantin, като свърши ритуалът... **Е, това вече е всичко. Категорично твърдя, че THIEF е игра с невероятно изпипана атмосфера - препоръчвам ви я горещо.** А, да не забравя още един малък допълнителен съвет. *В третото ниво, някъде при ограбването на гробниците Down in the Bonehoard, има тайно ниво или помещение.* Никой от нас в редакцията на Вашето любимо списание MASTER GAMES не успя да го намери. Разбрахме само, че за да се открие, трябва да се съберат няколко разпилени златни човешки кости. Пет на брой - череп, лява ръка, дясна ръка и две бедрени кости. И като ги хвърлите в златния саркофаг в една от гробниците, нещо трябва да се получи. Ние обаче не можахме да открием всички златни кости - липсваше ни накрая една от бедрените. Ако успеете, обадете се в редакцията, изпратете e-mail или въобще някак си уведомете колегата Joz, защото него най-много го е яд за това липсващо бедро. Успех!!!

-GM-







Sierra/Sierra

PC WIN '95/98

MIN.: P 166, 32 Mb RAM, 350 Mb HDD

Ускорител 3D: ДА

Мултиплеър: НЕ

Оценка 8/10

BALDUR'S GATE

какво повече...

Gnoll Stronghold. Попазари се на моста с тролите за цената, но по-добре ги убий - един от тях има великолепни Ganutlets of Dexterity. Остава "само" да прочистиш цялата крепост от Gnoll-и. Вярвай ми, не са малко. Щом го направиш, в последната лъвска яма намираш Dynaheir, която вземи в компанията, разменяйки я за вече излишната Safana. За упражнение премини остатъка от картата. В една от трудно достъпните пещери в южната част на картата намираш "Tome of Leadership and Influence" - книга, която перманентно повишава charisma на някой твой герой. Тук няма нищо друго интересно. С Dynaheir не се бави, ами давай към Nashkel - да върнеш момичето на Minsc (просто я изритай от компанията). След като това бъде уредено, давай към картата северно от Gnoll Stronghold, която е последната в тази част. ***Спаси*** нещастния човечец от планинската мечка, която опасно се приближава през моста (в южната част на картата), и получаваш северняшки обувки. Наградата за лова на Gibberling-и заедно с паладинката (вярна спътничка) пък е само добрата дума, но и това радва. На десния бряг на реката срещаш още няколко бандити, което е горе-долу всичко, ставащо тук. С довършването на тази карта приключението ти в югозападната част на страната приключва. Сега е ред на югоизточната, която е много по-малка. ***Върни се към Nashkel*** и потегляй на изток до местността Carnival. Тук сред палатките намираш няколко търговци на, така да се каже, нищо - изобщо не купувай от тях. В една от палатките ставаш свидетел на странна сценка между двама магьосници. Zeke на площада продава свитък Stone to Flesh само за 500 жълтици. Не го купувай. Впрочем, ако нямаш този свитък, вземи го (по-добре е обаче да си го купил по-рано в някой храм). Освободи затворената Branwen, а ако искаш (но ти по-скоро не искаш), вземи си я в компанията - духовник винаги е полезен, въпреки че след толкова време е малко вдървен или по-скоро вкаменен(а). Не се задържай повече, ами тръгвай към картата източно от Nashkel Mines, т.е. към нивото съвсем "долу вдясно". ***Освен няколко кървави натюрморта и множество древни боклучета,*** тук няма нищо особено. Може би само намерената приблизително по-средата на картата Lena и ранения Sam. Мятай на гърба си Sam и го занеси в храма във Friendly Arm Inn. За награда получаваш лековити смеси и бонус към репутацията. Време е да вървиш към картата северно от Carnival. ***Лагер на Ogr-и с хубаво загниващ труп по средата,*** оцеляла от набезите на Xvart-ите крава, омацана тройка крадци и жадни за желязо бандити. Истинска скука. Но за да има последователност, трябва да се отбием и тук. Когато обаче се отправиш на север, очаква те нещо много, много по-забавно - Ulcaster. ***Развалините*** на древната магьосническа школа имат две нива - надземно и подземно. В надземното заслужават внимание няколко неща. Приблизително в средата на картата има група Hobgoblin-и, у един от тях (в желязна броня) е следващият Boots of Stealth. По-нататък, като излезеш на издигнатата площадка в дясната горна част, те посреща Icharyd, на когото виждаш сметката. За съжаление, той няма нищо особено в себе си, но пък за него се получава относително много опит. Крачейки през руините, срещаш самия Ulcaster, от когото не след дълго получаваш каквото ти трябва. Той ти иска древна книга - слез в подземието и я намери. За лабиринта на Ulcaster не може да се каже много - там вече за теб няма никакъв по-силен противник и с всичко се справяш с лекота. Пази се от капаните. Освен полезни лековити смеси и вещи, намираш книжката "History of the Darkness", която горе предай на Ulcaster - от това ползата ти е само малко опит. Тръгвай на изток, към Gullykin. ***Gullykin е малко миролюбиво селище*** на hobit-и в северозападната част на картата. При входа му поговори с първия hobit, който ти се изпречи - казва ти нещо интересно за винарската изба. Върви в този голям (и единствен ъгловат) дом и в мазето намираш тайна врата, водеща към подземна крипта (естествено с помощта на крадец - Detect Traps). Имаш пред себе си следващото dungeon-че: с клопки, натрапчиви kobold-и и група духове - рицари, които ще намерят покой едва след като намериш скелет някъде в северната секция, вземеш му бронята и я донесеш на духовете. Да изчистиш този dungeon е тест за твоите нерви. Kobold-и с огнени стрели, почти невъзможно движение в тесни коридори и последен двубой с магьосник - да не говорим какво прави светкавицата в коридора. Щом преминеш dungeon-а, излизаш в къщичката на един hobit, който се е сьюзил с kobold-ите, и му виждаш сметката. Премини остатъка от картата (отстрани всички, които се натискат да ти вземат живота) и тръгни към Firewine Bridge (между другото, дотам можеш да стигнеш и от подземието). ***Във Firewine Bridge не е много вълнуващо, ако не смятаме изобилието от скелети,*** kobold-и и ghoul-и, лудия пророк на бога на страданието, барда Poe, който ти рецитира едно доста дълго стихотворение, най-добрия фехтовач на света (в което можеш да се усъмниш) и разярения Ogre mage. Предупреждавам: да се победи този магьосник е почти свръхчовешка задача, така че, ако не се чувстваш готов, можеш да се върнеш някога по-късно, когато си на по-висок level. Щом се навилнееш в тази карта, продължавай в ниво Temple. ***В Temple,*** източно от Beregost, се отбий в храма и ако имаш Basiluss Holy Symbol (би трябвало да имаш!), получаваш 5000 жълтици. Премини остатъка от картата. Срещаш няколко вълка, включително техните вампирски разновидности, побъркан астролог и още по-побъркан странник от Waterdeep. ***Отправяй се на изток към последната карта в тази част.*** Не си длъжен да убиваш Ghoul Korax. Нещо повече - присъедини го за известно време към своята компания и го използвай в боя с василиските, против чиито нападения е имунизиран. Друга фигурка тук е боркинята Shar-Teel, с която трябва да се сблъска един от твоите бойци (ако вървиш според упътването, това е Khalid). Щом победиш, боркинята ти предлага услугите си, но по-добре не ги приемай. В средата на това ниво има много опасни василиски. Можеш да се справиш с тях по няколко начина. Или с Korax, или с вълшебството Protect from Petrification за бойците си, или нап-





рави невидима своята крадла. Бавно напредвай от един василиск към друг и от разстояние ги ликвидирай с вълшебства. Срещаш вкаменена боркиня, която можеш да освободиш с класическото вълшебство Stone to Flesh. Внимание: в средата има група бойци, които другаруват с василиските - проблем е да ги избиеш, но си струва труда. Толкова за изследването на югоизточната част. ***Време е да се заемеш със своя основен бизнес.*** В Beregost момичето Chloe те праща в кръчмата Jovial Juggler, където ще ти платят за скалповете на бандитите. Във Feldpost`s Inn на първия етаж те чака Trenzig. След кратка размяна на мнения, удари и вълшебства той ти разкрива всичко, което знае (да не го убиеш предварително, ей, макар че това не е никакъв проблем за теб). Когато се изповядва, или го остави да си иде, или го бастисай - зависи от теб, наказание за убийство няма, все едно ще получиш Ring of Protection+1 и Wand of Magic Missiles. Важно е, разбира се, откриването на лагера на бандитите, накъдето веднага потегляш. Пътят към него минава през ферма северно от Friendly Arm Inn, където за момент спираш. ***Едно от интересните неща*** във фермата на север от Friendly Arm Inn са подземните чудовища - Ankegh. Когато ги убиеш, от тях изпада щит - него можеш не само да продадеш в Beregost на ковача за 500 жълтици, но и да си поръчаш на същото място броня. Струва 4000 жълтици и е толкова добра като Full Plate Mail. Не убивай обаче повече от десет чудовища, ще нарушиш равновесието в природата. В долната част на картата е паладинът Ajantis - благодарение на неговите великолепни характеристики, това е отличен избор. В западната част на картата се натъкваш на трима рибари, които ти дават задача: "да уговориш" магьосницата на северната част на картата при моста Baldur`s Gate. Влез в дупката в средата на картата, поборичкай се с множеството Ankegh-и и в източната част на подземието между другите съкровища намираш тялото на Brun-овия син. Предай го на фермера на повърхността и добави шепа жълтици - това е инвестиция за опитност, която се изплаща. Сега давай на изток на лов за бандити. ***Bandit Camp.*** Кратката анимация в момента, когато влизаш в тази локация, показва, че си на правилното място. В тази карта, освен изоставените руини в средата, няма кой знае какво, така че веднага намери лагера на бандитите (той е на североизток) и напълно ги изтреби. Внимавай обаче - не се сражаваш само с Hobgoblin-и, но и с корави човеци. Сега оценяваш пипкането, което преминахме - на ниските нива боевете далеч нямаше да са толкова прости. Значи, изчистваш пространството около палатките и фронтално атакуваш главното седалище на бандитите. Е, ако не фронтално, то поне коварно - утвърдил се е методът да изпратиш найсилния си боец вътре да ликвидира неприятелите един по един и при най-малкия признак на опасност да избяга през вратата навън. Просто, но ефективно. Когато главната квартира се опразни, освобождаваш пленника Ender Sai и поглеждаш в сандъка - първият контакт с документите в сандъка е последното, което правиш в третата глава.





Chapter 4

Преди да се отправиш към тайнствения Cloakwood, довърши някои задачи наоколо. Иди до моста за Baldur`s Gate, но не се задържай дълго. Само извади от строя Tenya, която действително е източно от моста, както твърдяха рибарите в по-предишното ниво. Освен изпълнението на задачата, намираш също Bracers of Defence AC 7. И си вземи наградата от рибарите - Flail+1. Не се туткай! Северно от моста има няколко зомби - избий ги! От местния фермер получаваш възнаграждение и разбира се, опит. В неговия дом си вземи Cloak of Protection. ***Областта Peldval*** (югоизточно от лагера на бандитите) е интересна най-вече с това, че там изобщо няма нищо. Освен Viconia на запад и darkelf-клеричката, която обаче е Neutral Evil. Можеш да я спасиш от войник на Flaming Fist за малко опит, но иначе няма причини да се задържаш тук. ***Южно от Peldvale е Larswood, където е малко по-интересно.*** В дясната част на картата има започнат и недовършен стоунхендж, където щеш - не щеш трябва да убиеш друида Osmadi. Колегата му Corsone после ти обяснява защо не бива да имаш угризения на съвестта. Това, освен убиването, е всичко, което можеш да направиш тук. Така че хайде към последната локация западно от Larswood. ***Тук се пази от паяците и от клопките,*** предизвикващи неприятното вълшебство Web. Fahrington, мъж в западната част на картата, иска да вземеш свитък от един Tasloi източно от това място. Когато му го донесеш, ще ти даде като подарък Cursed Scroll of Foolishness, но се въздържай да го използваш - това е subquest, който служи само и единствено за повишаване на опита. Някъде в средата на картата има шайка вълшебници. Като ги избиеш до крак (отлично функционира вълшебството Stinking Cloud), придобиваш няколко плаща, вълшебства и Ring of Energy. Няма нищо повече - изходната част (Woods of Sharp Teeth) е изследвана. Остава да се отправиш към гората Cloakwood. ***Cloakwood.*** Един Tasloi има Cloak of Non-Detection - не го изпускай (той е в югоизточната част). В средата на тази карта ловец от Baldur`s Gate те наема за охрана от друидите, които се появяват след малко. По-добре се сьюзи с друидите - не само са прави, но и опитът в двата случая е еднакъв и главно - убиеш ли ловеца, печелиш и пари, и Bastard Sword+1 (+3 vs Shapeshifters). ***В другата част на Cloakwood*** се натъкваш веднага на мъж, който търси брат си. Обещай му помощ. Приблизително в средата на картата има пещера с малко тлъсто чудовище и паячета. Изтреби демончето и паяците - в неговото скривалище намираш Wand of Frost, мощен двуръчен меч Spider`s Bane, и тялото на мъртво момче, което отнеси на скърбящия му брат. ***В третия Cloakwood*** срещаш мъж на име Eldath, който иска да освободи жената на своите мечти от ноктите на злия баща в Baldur`s Gate. Не го вземай в отбора си, но ако искаш да изпълниш този subquest, възможността е в Entar Silversheld, където ще се отправиш по-късно. Веднага зад моста срещаш друид, който ти дава лековита смес - ако кажеш, че не си свързан с организацията Iron Thron, а ти, право казано, действително не си. В дясната част на картата е друидът Faldorn, който иска да се присъедини към твоята компания. Можеш да го вземеш, но откровено казано, няма причина да го правиш - Jaheira напълно ти стига. След малко срещаш (и убиваш) представител на злите Shadow Druid-и, а още по-нататък - и техния водач. Накрая в тази карта има малка пещеричка с укротителя на Wyvern-и и два малки ек-





земпляра. ***По-дълбоко в Cloakwood,*** на следващата карта, те пресреща не съвсем приятелски настроена dryada, с която се справяш, въпреки че използва телепортиране (Dimension Door). Зад моста е бърлогата на Wyvern-ите, от които си остави глави като сувенири - в храма източно от Beregost получаваш за тях 2000 жълтици, а между труповете откриваш някакви съкровища и Wand of Fear. ***Най-накрая в сърцето на Cloakwood се натъкваш на мини,*** които са укрепена крепост на остров. Първото по-голямо стълкновение с група по-твърди NPC се решава отлично със Stinking Cloud и Fireball. После намираш Boots of Speed (не ги давай на героя, който има Spider`s Bane или по-късно Ring of Free Action), а също и Plate Mail Armor+1. В последната къщичка е пътят към дълбините на мините. ***Cloakwood Mines.*** Няма как, трябва да преминеш мините. За тяхното изследване отлично подхождат Boots of Speed - дай ги на най-добрия си боец и той с лекота ще се справи с всички местни пазачи. На първия етаж има огромен капак, отделящ мините от подземните реки. Запомни това място. На втория етаж обърни внимание на клопките и когато пристигнеш до помещението с нездравословен брой охранители и един магьосник отгоре на всичко, изпробвай Fireball в практиката. Можеш да опиташ и backstab-а на твоя невидим крадец или грубата сила на бойците. Зависи от теб. Зад заключената врата е водачът на робите от мините - дай му злато, за да осигуриш бягството на затворниците. Преди да идеш на третия етаж, пригтови си един Fireball - ще извърши чудеса. Премини остатъка от нивото, където освен един общо взето силен Ogre Mage, няма нищо особено. Затова пък на четвъртия, последен етаж ще си прекараш екстра. Първо приличен боец, после суперсилния Battle Horror и накрая Daevorn - твърд магьосник, с когото трябва да се справиш. След неговата смърт вземи ключа за капака на първия етаж и множеството съкровища на покойника. Излез на повърхността и наводни мините. Ако преди това си освободил затворниците, се прибавят две точки към репутацията ти и естествено, опит. Това е всичко, което можеш да направиш пред портите на Baldur`s Gate. Пред теб са трите последни глави и гигантският град.

Chapter 5



Преди да влезеш в града, срещаш Scare - водача на Flaming Fist, който те изпраща до Seven Suns да разследваш странни събития. Зад портата отново те чака Elminster и общо взето дълъг разговор. Щом го завършиш, добре дошъл в града! Имаш куп възможности. Можеш да вървиш направо според събитията и относително бързо да завършиш играта. Или да се ръководиш по това упътване и да напредваш систематично, да преминеш целия град от къща на къща и да изпълниш всички (повечето) subquest-и. Един добър съвет: ако ще изпълняваш subquest-ите, направи го преди да свършиш петата глава - в седмата няма да ти е толкова лесно; ще те преследват войниците на Flaming Fist, така че няма да ти е до странични задачи. Градът е разделен на девет части плюс каналите. Описвам ги систематично - по посоката на часовниковата стрелка, така да се каже. ***Източна част.*** Веднага в първата локация посети магьосническия магазин (голяма кръгла сграда в лявата част на картата) и докупи вълшебствата, които още нямаш. Особено подходящо е вълшебството Clairvoyance, с което винаги откриваш цялата карта - така няма безцелно и продължително да обикаляш града. На първия етаж на сградата можеш да се пошегуваш с групичка магьосници, чийто ритуал прекъсваш. За съжаление, нямат у себе си нищо вълнуващо. В една от къщите на юг в същия квартал е Necromancer Arkion, който има за теб грозна задача - да слезеш в каналите и да му донесеш мъртво тяло. Запомни това: когато по-късно тръгнеш към каналите, не забравяй за тялото. Когато му го донесеш, убий го и вземи амулета му. В кръчмата Elfsong Brevlik те наема за кражба на магическия телескоп от Hall of Wonders - наградата е опит и Wand of Lighting. На втория етаж намираш търговец на вълшебни предмети. Северно от магьосническата кула има облечен в червено крадец на име Niklos - щом приемеш неговото предложение, те води до цеха Shadow Thieves, където получаваш няколко интересни и изгодни предложения. ***Задача ти дава говорещия*** с жаргона на крадците Narlen Darkwalk - по здрач твоят крадец трябва да се срещне с него пред кръчмата Splurging Sturgeon в североизточната част на града. Отправи се натам, в кръчмата остави цялата група и почакай здрача. След това изпрати навън крадеца. Когато се появи войник на Flaming Fist, поговори и предупреди останалите крадци. Избягай без бой и се върни в цеха на крадците. Получаваш награда и следваща задача, преди която имаш подобна среща до Blade and Stars. ***Blade and Stars*** е кръчма в югоизточната част. Подхождай като в предишния случай, но сега ти си крадецът - изкачи се на първия етаж, измъркай на заспалия и "освободи" скъпоценния камък от заключения сандък. В цеха на крадците те възнаграждават с три перли. Говориш с Alatos и получаваш голяма задача от Цеха: да се вмъкнеш в двореца на Oberon и да задигнеш компоненти за създаване на магически летящ кораб. Домът на Oberon е западно от главния дворец в северната част на града, но входът към него е в средата на Baldur`s Gate. Влез вътре без оръжие и се наеми за слуга. Най-добре с невидимата крадла или с вълшебника се качи по стълбите до третия етаж, където го удряш на бой с три сестри. Можеш безнаказано да ги избиеш всичките, а едната от тях има Angel Skin Ring и Necklace of Missiles. Трите важни компонента са в шкафче на този етаж - върни се с тях в цеха на крадците. Получаваш опит (4000), а магьосникът, за когото си изпълнил задачата, започва да си точи зъбите за теб. Ако обаче си изпълнил предишните две задачи, Narlen те спасява и ти от този момент ставаш пълноправен член на Цеха. ***Югоизточна част.*** Тук е кръчмата Blade and Stars, където предсказателят G`Axor те моли да му донесеш скъпоценен камък от пристанището. В същата кръчма е Shaella, странна духовна служителка на странна църква, която те праща да прочетеш книга, която е в библиотеката на Candlekeep. Запомни това и по-късно, когато (ако) намериш книгата, се върни тук. В къщата на север в нивото има Necromancer-ка, която ти дава задача - в случай че с нея поговори твоят вълшебник. Трябва да набавиш амулет от Arkion, когото срещна в предишната карта. Срещу амулета получаваш свитък и опитност. Свършиш ли тая работа, можеш да използваш същия подход както с Arkion и ин мемориам да вземеш от нея пръстена й - двете неща отнеси после в магьосническия магазин в източната част на града. В къща на изток в югоизточната





част на града са се вмъкнали крадци, които можеш или да избиеш, или да оставиш да си отидат, в случай че знаеш паролата на цеха на крадците (Fafhrd). Sanadal Gwist на първия етаж на кръчмата в югоизточния ъгъл те моли да намериш двама негови роднини, техните имена са Shank и Carbos. Поогледай се за тях. По-нататък тук вече няма нищо интересно, така че отивай на запад, към пристанището. ***Южна част.*** В къщата отдясно има неприятно наглед болно същество, което ти дава задача: да намериш в кръчмата Three Old Kegs черепа на неговия брат и да го донесеш в храма Lady`s Hall. Домът в непосредствено съседство крие Sirena, която няма да живее дълго. По-нататък на север има склад с неприятен василиск във вътрешността - той обаче има Sphene Gem, търсен от G`Axor (този subquest е само за опитност). Още понататък се намира къща с крадец, чието име е Cordyr. Хм. В очарователната червена къщичка те очаква компанийка от четири Ogre Mage, които искат да спечелят тлъстата награда за твоята глава. Лиши ги от техните глави и вземи от тях няколко скъпоценни камъка и нещица. В голямата сграда в средата е седалището на управителя на пристанището, когото обаче ще видиш по-късно. Тук е и високата сграда Iron Thron, където също ще отидеш едва много по-късно. В сандък южно от храма Water Queen има Gauntlets of Weapon Skill. Те са наистина част от един малък subquest, но вярвай - на никого не искаш да ги даваш. ***Югозападна част.*** Тук има множество интересни неща плюс изпълнението на твоята първа основна задача. Преди обаче да се отправиш към Seven Suns, пообиколи наоколо. Например в къщата в югозападната част е магьосникът Sunin и няколко негови слуги, които общо взето безнаказано и лесно избиваш, за да прибереш някои нещица (между които Ring of Wizardry). Местната кръчма Ye Olde Inn е малко негостоприемна - пълна е със слуз, която можеш да изчистиш. В къщата, приблизително в средата, има тайфа крадци, с които можеш да се поборичкаш, но не си длъжен - все едно, от това няма да получиш кой знае какво. Щом посетиш търговската гилдия Seven Suns и си поиграеш с всички shapeshiftery, които са тук, отправи се на аудиенция при Scar в главната квартира на Flaming Fist (голяма сграда в лявата част на картата). Scar ти дава възнаграждение и



задача: да установиш какво става с изчезващите хора в източната част на града. След като си вече тук, спри на приказки с Fergus и му дай Angel Skin Ring (би трябвало да го имаш от грабителската задача в Oberon`s Estate). Тази услугичка ще ти свърши работа после. ***Западна част.*** На юг има малка къща, в която джудже ти плаща прилично за бронята на Ankegh. В Hall of Wonders можеш след мръкване да откраднеш далекоглед, с което изпълняваш задачата на Brevlik (от Elfsong Tavern). Пред къща в северозападната част на тази карта малко момче те моли за услуга - влез в къщата и приеми задачата. След това отивай към пристанището в храма Water Queens`s House. Плати 50 жълтици като дар и кажи да извикат главната духовна служителка. Купи от нея за 2000 жълтици мъртво тяло - когато го занесеш на момчето, получаваш великолепен златен Large Shield. В тази карта се натъкваш и на къщата на чародея Ragefasta. Влез вътре и след кратък бой освободи нимфата - възнаграждението е кичур от нейните коси. Когато после се отбиеш в магьосническата кула в източната част на града, дай да ти направят от тези коси Nymf`s Cloak, който добавя +2 на Charisma. ***Северозападна част.*** В кръчмата Helm and Cloak иди на първия етаж - в луксозна стая, в картина в стената (пази се от клопка) е сензационният Helm of Balduran. За неговото разположение впрочем ще узнаеш чак в по-късен quest, но защо да не си уредиш малко преднина, още повече, че този шлем е наистина великолепен. Докато говориш с бандата на бара, на вратата се появява общо взето силна група пътници от далечния град Undermountain. Е, няма как да избегнеш битката, а наградата ти са няколко приятни вещи. Непосредствено в съседния дом (голям дворец в южната част на картата) те чака суров двубой с Invisible Stalker-и и Doom Guard-и. Щом ги победиш, поговори с чародея - той ти възлага задача, свързана именно с шлема: на площада при антикваря да освободиш група авантюристи от омагьосване в камъни. Направиш ли го, няма да получиш шлема, а само упътване как да придобиеш плаща Cloak of Balduran от публичния дом Undercellar. Но за това по-късно - засега се задоволи с това да поговориш с чародея и да измъкнеш от него свитъците Stone to Flesh. В следващата голяма къща стават странни неща - чародей и друидка се обвиняват взаимно в плашене на деца. Ако убиеш чародея, печелиш от друидката Wand of Polymorphing.

В къщата на север (южно от големия дворец) е джуджето Pheirkas, което срещу Cloak of Algenon (според това упътване можеше да го откраднеш в Beregost) ти дава 200 жълтици. Естествено, това е евтиния, но ако имаш Nymf`s Cloak, не съжалявай. По-добре обаче е все пак да си оставиш плаща. В източната част на града има друго джудже, което обещава награда за намиране тялото на своя мъртъв компаньон. Ако го намериш, получаваш точка. Аз не успях. В тази част на града е и владението на Entar Silvershield, където можеш да изпълниш един от subquest-ите от Cloakwood. ***Северна част.*** В южната страна на картата има три къщички. В средната е Bardice, която срещу "History of the Unicorn Run" ти дава опит и защитен свитък. Ако нямаш книгата, купи я отнякъде или я открадни. Пред къщата вляво девойката Petrine ти иска пръстен - той е в сандък на първия етаж на къщата. Нищо, освен опит, ако смяташ, че е от значение! Попроблемна е дясната къща. На първия етаж има магьоснически слуга, а на втория - боец с красив шлем Helm of Glory. Ramazith в кулата не е доволен, че няма нимфа (нали я освободи в замяна на косите й). Тръгва си. Последвай го до най-високия етаж и го убий. Авантата е Amulet of Metaspell Influence и Ring of Protection+2. Не забравяй да претърсиш шкафовете и библиотеките - има куп вълшебства, пари и следващата книга за повишаване на основната ability (Inteligence). В кръчмата Thre Old Kegs действително намираш череп и то на първия етаж зад картинката наляво от стълбите. С черепа иди в западната част на картата до Lady`s House - той е лекарство за нещастния човечец от пристанището. Но от това нищо няма да получиш! ***Средна част.*** Насред града се натъкваш на куп интересни неща. Примерно на мъж на име Lothander, който те информира за една дреболия - цялата ти група е отровена и единственият начин да я спасиш, е да му помогнеш. Така че отбий се до



палатката на Diviner на тържището и попитай как може да се излекува Lothander. После иди в храма на пристанището, където за разнообразие те пращат до Lady`s Hall, за да вземеш Book of Wisdom - става срещу 500 жълтици. Ако не искаш да се разделиш с този артефакт (луд си да го искаш), върни се в храма на пристанището, но вземи свитъка - ако си достатъчно бърз, ще успееш да избягаш от вълшебствата, с които разярената духовна служителка те подгонва. Tome of Understanding е твой. Lothander е на първия етаж в кръчмата Blade and Stars, където му даваш свитъка и получаваш първата част от противоотровата. За втората иди в Blushing Mermaid. Западно от тържището в средата е къщата на антикваря. Ако превърнеш шестте каменни статуи в нея отново в хора, научаваш къде е прочутият Cloak of Balduran. А той е в публичния дом Undercellar, където отиваш най-лесно през кръчмата Blushing Mermaid. ***Североизточна част.*** На тази карта, между другото, е и кръчмата Splurging Sturgeon, около която се разиграва една от задачите за цеха на крадците. Тук има жена, която иска от теб да посетиш кръчмата Low lantern на кораб в пристанището и от мъж в трюма да измъкнеш лекарство против болестта на дъщеря й. Направи го. Към вертепа Blushing Mermaid се отправи веднага по две причини. На първия етаж е Marek, който притежава втората част от необходимата ти противоотрова (плюс Eagle Bow+2). В подземието пък (до Undercellar стигаш през вратата в задната част на кръчмата) е Quenash, от която можеш да вземеш Cloak of Balduran, в случай че си освободил нейния любим. Непосредствено до входа те причаква следващият Ogre убиец, който има следващия Gauntlets of Weapon Skill. ***Канали.*** Влизай в каналите, през които и да е водосточна дупка на града - чакат те няколко Crawler-а и Ogre Mage, който притежава Bastard Sword+1 и два пръстена. Продължавай, докато стигнеш мъртви тела до стената. Вземи тялото за Arkion и потегляй. Можеш и да пребродиш остатъка от каналите, но освен краля на подземието и слуз няма да намериш много нещо. Каналите са твърде сложни и малко нелогични, така че внимавай да не се объркаш. Като изпълниш subquest-ите в града, включително претърсването на каналите, отправи се към Scar до централата на Flaming Fist в югозападната част на града. Получаваш си възнаграждението за пръстените и убийството на Ogre Mage. Последвай Scar навън пред портата и поговори с него. Завежда те при херцог Eltan. Получаваш главната задача, водеща към завършването на тази част. ***Iron Throne.*** Отивай направо на четвъртия етаж. Подлъжи с приказки стражата на първия етаж. На втория я подкупи. На третия етаж срещаш няколко пратеници от други страни. А на последния четвърти те очаква средно труден двубой, който печелиш, ако имаш вълшебството Detect/Purge Invisibility, здраве и силна ръка. Наградата: куп прилични оръжия, Ring of Free Action, вълшебства и друготии. Сега се приготви за далечен път - купи всичко, което мислиш, че ще ти е необходимо и се избави от непотребното. Като направиш това, иди отново до Flaming Fist да поговориш с Eltan - получаваш "Book of Ancient Knowledge", с която можеш да минеш зад портите на Candlekeepu.





Chapter 6

В Candlekeep не се бави и давай към библиотеката. На първия етаж освен няколко разговора няма нищо интересно - само малко вълшебства и писма. На втория етаж е самият Sarevok, твоят архинеприятел. Дава ти защитен пръстен. Спокойно го вземи: нито ще загубиш, нито ще спечелиш. На третия етаж можеш да убиеш Rieltar, но няма да спечелиш от това, така че по-добре го остави да диша. Така или иначе, ще те обвинят за неговото убийство. Четвъртият етаж крие изненада - твоят познат Shistal в действителност е shapeshifter. В помещение на петия етаж намираш свитък от Gorion, който обяснява много неща за твоя съмнителен произход. А на финалния шести етаж те хващат и те пращат в пандиза, защото си убил няколко бандити начело с Reitar (ако не си го направил, няма значение - пак си вътре). Събуждаш се в затвора, но скоро се измъкваш с помощта на Tethoril в подземието на Candlekeep. Трябва да го преминеш. Пребороди подземието на библиотеката до последното кътче - има някои неща за подсилване на основните атрибути (Wisdom и Strength), както и няколко прекрасни артефакта. Но се пази от капани! ***В другата част на подземието срещаш две джуджета,*** които ти помагат да се справиш с тълпа от скелети, наподобяващи Winthrop, Fuller и дори Elminister. Унищожи всичко! От подземието стигаш до пещера, където бди групичка убийци, с която се справяш общо взето лесно. Като обърнеш внимание на василиските малко по-нататък, хепиендът е сигурен. На изхода срещаш още едно бъбриво човече и готово - нагоре към Baldur`s Gate!

Chapter 7

Не се колебай нито секунда, а се насочи към резиденцията Iron Throne. Изкачи се до последния етаж, където те чака бой с приятелката на Sarevok. Щом ти разкаже всичко, довърши я и вземи дневника на Sarevok. Слез в мазетата на сградата, където има път към каналите. Излез от каналите и си в Undercellar. Дебнат те двама убийци. У единия намираш писмо и покана за тържество по случай коронация - запази двата документа. По-нататък е Short Sword of Backstabbing (идеален инструмент за крадци) и невидимо момиче, което има Dagger+2. Оправи работата и потегляй към северната част на града. ***Дворецът.*** Докато се усетиш, си насред церемонията по коронацията. И отново докато се усетиш, помещението е пълно със shapeshifter-и. Belt трябва да преживее на всяка цена, най-вероятно е да не успееш да спасиш херцогинята. След кратък двубой със Sarevok ще бъдеш телепортиран до цеха на крадците, откъдето можеш да преследваш Sarevok до неговото свърталище. Подготви се добре, няма да е леко пътуване. ***Финал.*** Първо минаваш през дълъг лабиринт, пълен с капани и сурови Skeleton Warrior-и, за да намериш учителя на Sarevok. ***Следващото ниво е наистина финално.*** Древен подземен град, в който те дебне група страхотни бойци и магьосници без абсолютно нищо интересно в себе си. В храмът в северозападната част избий всички. Мимоходом срещаш старите си познати Tazok и Angella. Щом убиеш Sarevok, остава ти... Ти избери!

-GM-



Bio Ware

PC WIN '95

MIN.: P 133, 16 Mb RAM, up to 500 Mb HDD

Ускорител 3D: НЕ

Мултиплеър: ДА

Оценка 10/10

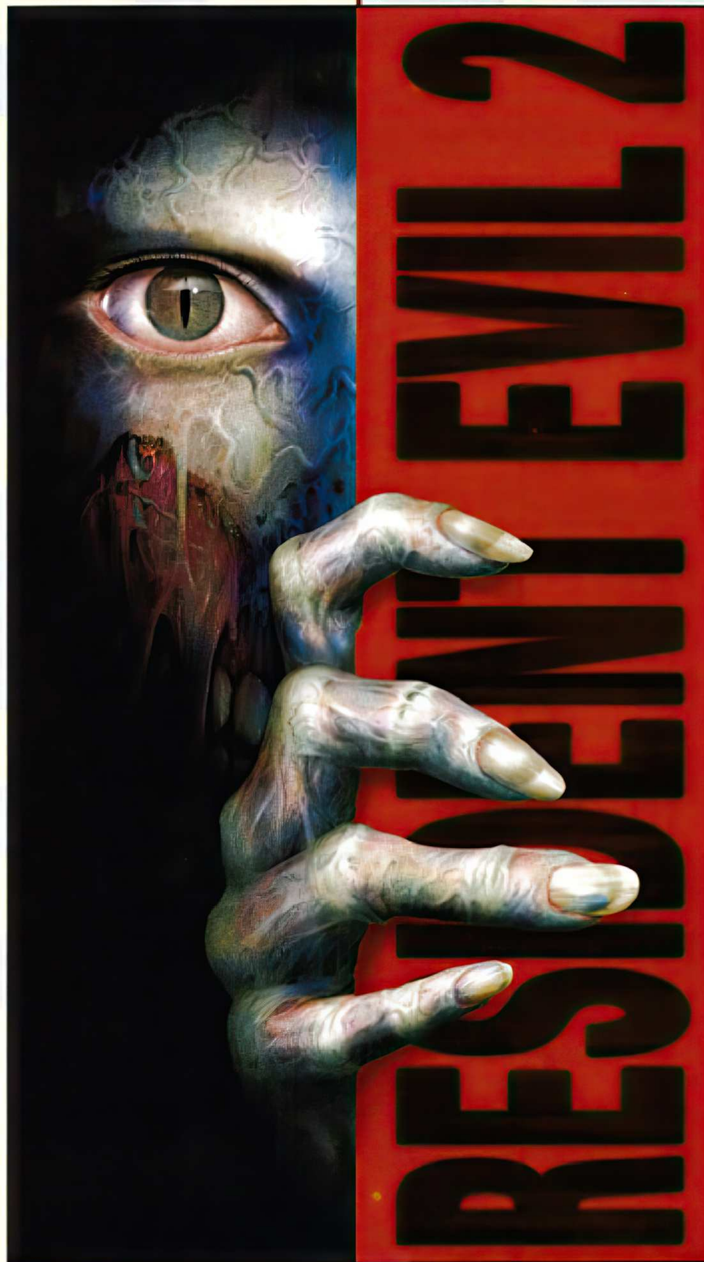
Leon - Сценарий A

Racoon City

От скаутското лагерче, където започваме, бягайте надолу до края на улицата. Нямате много боеприпаси, затова зарежете героичните битки с ордата зомби зад вас. Преди края завийте наляво и влезте в магазина за оръжие и муниции. Поговорете със собственика - той ще ви увери, че сте в безопасност, но все пак обърнете внимание на онова, на което стоеше, когато влизахте през вратата. Намирате патрони. Прегледайте целия магазин и идете за муниции в ъгъла зад пулта наляво от вратата. Веднага след това четирима немъртви нахълтват в магазина. Дайте им да се разберат и вземете ловната пушка на покойника. По уличката зад магазина стигнете до автомобила, на чийто багажник намирате патрони. Следващата групичка зомби предпочита да ви приеме в редиците си. Отхвърлете предложението им и претичайте през баскетболното игрище и вратата до контейнера, блокиращ пътя. Избавете се от зомбито при контейнера, прехвърлете се през него и бягайте към автобуса. След унищожителен дебат с пътниците относно кофти-превоза на населението от масовия градски транспорт проникнете в градината пред полицейското управление. Вървете направо и по стълбите нагоре. От саксията пред стълбите вземете зелена билка и ако го изисква здравословното ви състояние, използвайте я. Вдясно зад ъгъла се натъквате на входа на полицейското управление.

Полицейско управление

В антрето първо прегледайте фонтана. Leon ви прочита надпис, който казва, че ако искате да получите необходимия ви ключ, фонтанът трябва да дочака пристигането на прекрасен еднорог. Над фонтана се намира първата пишеща машина, чрез която можете да съхраните своята позиция. Вървете до първата врата наляво от компютъра. В помещението отзад ранен стражар ви обрисува в общи линии ситуацията, предава ви синя карта и по неотразим начин ви принуждава да се върнете в главната зала. Чрез компютъра и картата отблокирайте останалите врати във фоайето. Влезте през вратата вляво от фонтана. Прочетете информацията за преместването на обзавеждането вследствие на реорганизация на мястото и запомнете кода 2236, който след време ще ви потрябва. В коридора зад дървената преграда се натъквате на колега, който очевидно си е загубил разсъдъка. След двукратно претърсване намирате в него боеприпаси. Продължавайте до локвата кръв, където за пръв път ще видите licker. Ако още не сте изпразвали своята сачмена пушка, точно сега е моментът да го направите. Оставите ли licker-а да дойде достатъчно близко, ще ви трябват три изстрела. След това езиковедът в безпомощно положение се претъркулва по гръб и спокойно умира. До вратата с лековита билка си допълвате енергията. По следващия коридор стигате до двукрила врата на помещение за конференции, в което, на масичката в дясната горна част на помещението, намирате обширна информация за операциите срещу зомбите. В кабинета наляво от дъската запалете огнището и вземете от картината изпадналия червен скъпоценен камък. Около столовете в задната част на кабинета има боеприпаси. Върнете се в коридора и продължавайте наляво до вратата, зад която с хляб и сол в отворените рани ви приветстват четири зомби. Отвърнете на тяхното благоразположение и се качете по



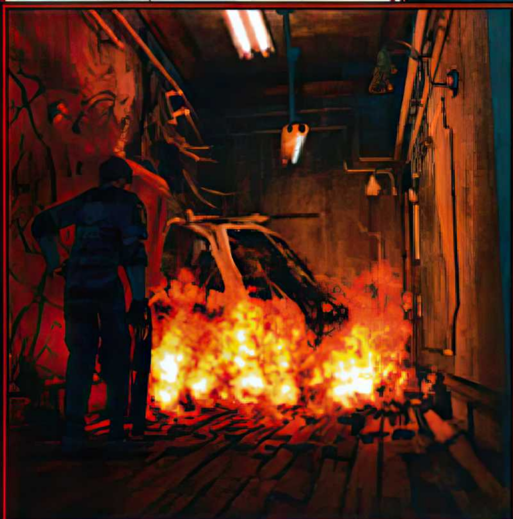
стълбите на втория етаж. Стигнете до скулптурата, която освобождава втория червен скъпоценен камък в мига, когато отгоре ѝ се съберат погледите на боговете на Слънцето и Луната. Преместете по-малката кафеникава скулптура на Бога на Слънцето на подчертаното място вдясно от статуята, държаща скъпоценния камък, и сивата скулптура на Бога на Луната до лявата му ръка, така че лицата им да са обърнати към статуята. След двойно чукване диамантът се освобождава. Зад вратата са вашите по-малко щастливи колеги, чиито приветствени целувки сигурно биха оставили на лицето ви нещо повече от любвеобилна сининка. Сложете край на мъките им и влезте в канцеларията на S.T.A.R.S. **Прочетете** дневника на Chris и вземете медала със символа на еднорога, който лежи под него. В шкафа има ловна пушка, а в аптечката на стената - спрей за първа помощ. Веднага след прочитането на дневника влиза Clair. Дайте ѝ дневника и радиопредавателя и след кратък разговор се отправете обратно към антрето. Сложете медала на съответното място пред фонтана, с което придобивате ключ със символ на лист. Върнете се в коридора, където преди това се бихте с licker-а, и с новия ключ отворете вратата на архива. В архива прочитате поредната информация, вземете лента за пишеща машина и с придвижването на триножника към шкафа дърпате стоманената брава. Идете обратно в коридора и продължете по стълбите. Вдясно от стълбите има фотографско помещение, в което по-късно можете да проявите лента или да съхраните позиция при пишещата машина. Тук намирате мастилени ленти и боеприпаси. Идете на втория етаж и с листовия ключ отворете коридора към библиотеката. Зад вратата пак има група зомби, така че внимавайте. Тръгнете по десния коридор към библиотеката. Левият е задънен, но в него има боеприпаси. В библиотеката се изкачете по стълбите до втория етаж и там продължавайте по периферията, докато не пропаднете в пода. Разгледайте картината, висяща на стената - щом активирате управлението на движещите се рафтове, поставете ги, както е показано на картината. След като направите това, картината се отваря и можете да извадите колче със символ на стрелец. Напуснете библиотеката през двукрилата врата и на балкона си проправете път към отсрещната врата. Не вреди да се спусне противопожарната стълба в челото на балкона, покъсно тя улеснява достъпа до втория етаж. В помещението зад вратата вземете ключето от масата, мастилената лента и прочетете дневника на главната секретарка. Вдясно от вратата има сандък за складиране на непотребни за момента вещи. Сложете настрана някои неща (във всеки случай дълго време няма да се нуждаете от колчето със символ на стрелец) според собствената си преценка. Съхранете статуквото с пишещата машина на секретарската маса. **Зад вратата дебнат двама прокажени** - избавете се от тях и продължавайте през дясната врата надолу. Вървете направо и ще излезете навън. Продължавайте надолу по стълбите чак до вратата. Зад нея се разправете с няколко зомби и в малкото помещение вдясно от вратата, през която влязохте, отворете трезора с комбинацията 2236. Извадете неговото съдържание. Зад масата на началника намирате следващата зелена билка. Върнете се нагоре и поемайте надясно от вратата. Обърнете внимание на враните, които по хичкоковски си пробиват през прозореца път към коридора. Излезте навън към горящия хеликоптер и по стълбите в обратната част на коридора се спуснете надолу. След неизбежната дератизация идете до малкото помещение, където има кран за пълнене на водния резервоар над аварирalia хеликоптер и пишеща машина. Върнете се към хеликоптера и с крана предизвикайте свръхналягане в резервоара. Водата от пробития резервоар ще се справи с огъня. В пилотската кабина на апарата намирате муниции. **Тичайте обратно към коридора**, където горящият хеликоптер ви препречваше пътя. Сега вече пътят е свободен. В следващото помещение намирате диамантен ключ и два бюста, на които набивате в гърдите по един червен скъпоценен камък. Статуята между бюстовете се отваря и ставате притежател на колче с кралски символ, което също може да се остави в сандъка за по-сетнешна употреба - сега само ви заема скъпоценно място. Спуснете се до първия етаж през помещението със статуите на Слънцето и Луната, надолу по стълбите и продължавайте назад до последните стоманени врати вдясно. Преодолейте ги с диамантения ключ и обезвредете гадостите, които се нахвърлят върху вас. В архива за доказателствен материал, както се нарича това помещение,

има филм и патрони. През следващата врата влезте в помещението, където в самото начало получихте синя карта от пазача. Този път с него няма да е толкова лесно. Той е в малкото помещение насреща. Не губете време за фалшиви комплименти, а го обезвредете. На масата има ключ със символ сърце. След по-подробно преглеждане на главното помещение намирате патрони, а на масичката писмо, адресирано до Leon. **Хайде сега към помещението за разпити.** То е на края на коридора зад вратата вляво от входната врата за полицейския участък. Тук вземате колче със символ кула и кабел. През огледалото върху вас скача licker - опаткайте го и тичайте към помещението, в което отворихте трезора (зад синята врата вляво в началото на коридора). **Преминете коридора** и използвайте ключа със сърцето за вратата, която досега не можехте да отворите. Спуснете се по стълбите в мазето. В тесния коридор ви нападат добермани. Когато се избавите от тях, отидете зад ъгъла надясно и в първата врата отново надясно. Вече сте в помещението за техническа поддръжка. Идете до пулта за управление на притока на енергия. Поставете превключвателите последователно в ред: нагоре, надолу, нагоре, надолу, нагоре. Така постигате частично обновяване на притока на електрическа енергия към тази част от сградата и активирате пропускателното оборудване на входната врата към оръжейния склад. Напуснете контролното помещение и продължавайте по коридора наляво покрай оръжейния склад към вратата за гаража. **В гаража се запознавате с Ada Wong.** Помогнете й да отвори блокираната врата. Ada мигом се впуска по коридора на собствена отговорност. Тичайте след нея до килията, в която е журналистът Ben. След кратък разговор вземете от шкафа до килията инструмент за отваряне на канализационни капаци и се върнете към първата врата в затворническия комплекс, която все още не сте отворили. Зад нея има клетки с кучета. Ако не дразните животните, а само отворите капака към канализационната мрежа, изобщо няма да се стигне до конфронтация. Спуснете се надолу. Паяците, които нападат, наистина изглеждат ужасяващо, но ако подходите с добро движение и стрелба, няма много да ви навредят. Основното правило е: не оставяйте паякът да достигне над нивото на главата, откъдето да плюе върху вас разяждаща лига, която прояжда кожата и действа като бърза отрова. Напуснете канализацията по стълбите и в първото помещение наляво от стълбите си съхранете позицията. Освен сандък, пишеща машина и мастилени ленти, тук намирате синя билка, която неутрализира действието на отровата - т.е. ако не сте избегнали унизителното плюване в лицето от паешките уста, можете да си излекувате раните. **Тъй като пак стана дума за билки,** ако още не сте се сетили сами, нека да ви онагледя техните функции. Основната лечебна билка има зелен цвят, намира се в изобилие и е предназначена за незабавна употреба. Червеното цвете е един вид катализатор, който се използва само в комбинация със зелената билка и тогава действа като спрей (заздравява напълно независимо от стадия на нараняването); среща се значително по-рядко. Синята билка е още по-специфична: може да се използва самостоятелно, ако степента на въздействието на отровата не е толкова интензивна, в комбинация със зелената или заедно с другите две билки след "обработка" с коктейл Молотов. **Сега извадете от сандъка всички насъбрани колчета** и отивайте към помещението в края на коридора. Минете по железния преход към пулта за управление и сложете колчетата на съответните места. Излезте в коридора. Отново срещате Ada. Помогнете й да пропълзи през вентилацията и ставате тя. Навън ви нападат четириноги домашни любимци. Идете в оранжево озарената работилница вдясно, слезте с асансьора долу, съберете патрони и се върнете на повърхността. **Тръгнете към помещението вляво.** Вземете от стената плана на канализационната мрежа и поставете дървените каси, така че след пускането на водата да преминете по тях на другата страна. Отворете притока на водата и на другата страна вземете от шкафчето ключ със символ трилистник. Върнете се към вентилационната шахта. Ada автоматично казва всичко, което е открила на Leon, и с думите: "Няма да достигна до вентилационната шахта, трябва да намеря друг път за навън!" ви напуска. **Бягайте през гаража** до коридора към склада за оръжие, където вече чакат двама лингвисти. Напуснете мазето и с получения от Ada ключ отворете помещението над стълбите. Зад вратата, на масата: две мастилени ленти, а в шкафчето - патрони за ловджийската пушка. В задната част на стаята е нощният часови, бившият часови... Прочетете дневника на покойника и от нощната масичка между нарове вземете магнума. Насочете се обратно към мазето и влезте в залата за дисекции наляво зад ъгъла от главния коридор. В шкафчето в левия горен ъгъл на помещението е магическата карта, която съживява всички трупове в залата. Не се колебайте, а изчезвайте колкото можете по-бързо. С картата от дисекционната зала си отваряте достъп до оръжейния склад. Намирате муниции, автомат и допълнителна раница. Трябва обаче да решите какво ще вземе Leon сега и какво ще оставите на Clair, която след изследването на участъка от Leon има частично ограничени ресурси. **Върнете се в антрето (вътпителната зала!)** и давайте по коридора пред помещението за разпити. Отворете вратата с ключа на Ada и влезте в залата за пресата. Разгледайте картината на стената, запалете печките и като в картите според кодираните инструкции под картината (дама, поп, вале = 12,13,11), обърнете притока на газ в декоративните лампи в същия ред. Картината ви отпуска зъбно колелце, което заедно с филмчето и спрея под конферентната маса са си ваши. Идете в залата и по стълбата, ако сте я пуснали преди това, се изкачете на втория етаж. На балкона ви чака licker. Тичайте до библиотеката и по стълбите до третия етаж. В единственото помещение на третия етаж (четвъртита дупка в стената надясно от вратата) снижете стълбите така, че да се качите нагоре. Сложете зъбното колелце в часовниковия механизъм и натиснете червеното копче. След отварянето на вратата получавате последното колче със символ на кон. Спуснете се през шахтата за отпадъци в затвора, където мутирало чудовище напада Ben. Дотичайте до него и вземете писмото, адресирано до шефа на полицейския участък. Пробягайте по канала до помещението, където в шкафа за управление поставяте последното колче със символ на кон. Тук ви очаква мутантът, убил Ben. Отупайте го и поставете последното колче на мястото му.









Канали

Отворете вратата наляво от панела за управление. Ей я пак Ada. След като й се накарате, че бяга безотговорно и където си ще, тя обещава да е послушна. Спуснете се по канала до края му, където отново излизате на суха земя. Накъсайте си синя билка, която е ясно предизвестие за изобилно находище на дебели хубостници с киселинна слюнка, и влезте в помещението. Прочетете факса до управителя на канализационната станция. В шкафа в десния ъгъл има муниции, а до уреда за контрол на степента на замърсяване на отпадъчните води - пишеща машина с две мастилени ленти. Съхранете! Отместете шкафа до стената срещу пишещата машина и слезте в склада. Запалете газените лампи, вземете пълнител за вашия магнум, боеприпаси за ловната пушка и се върнете обратно. С асансьора наляво от откритата врата слезте долу. След излизането от асансьора спасявате Ada, хвърляйки се безразсъдно пред стрелата, която е изстреляла против нея лудата съпруга на лудия учен, създател на G-вируса, Anette Birkin. Leon изпада в безсъзнание, така че по-нататък Ada трябва да продължи сама. Вземете от стената картата на канализацията (в коридора надясно от лежащия Leon) и следвайте Anette към канала. След краткото рандеву с паяците изкачете стълбата до вентилационната камера и после до следващото помещение. Там Anette внезапно обезоръжава Ada. След монолога на Anette Ada я зап-

раща в канала. Изтичайте до междинния етаж и се спуснете по стълбата надолу. Там нещо изненадва Ada и нейният вик връща Leon отново към живота. **Сега вече, като Leon,** тръгвате след Ada. В нишата наляво от стълбата в първия канал вземете от трупа "вълчия знак". Продължавайте през вратата към следващия канал. Избавете се от паяците и по левия коридор влезте в помещението. Зад вратата има синя флора, ако сте засегнати от паешката отрова. С помощта на кран обърнете подвижния мост така, че да минете по него на другата страна. Щом се озовете на другия бряг, върнете моста в първоначалното му положение. Тук има на разположение пишеща машина, патрони за ловджийската пушка и лековити билки, които си посъберете за после. Влезте в коридора. Зад ъгъла обърнете внимание на червения бутон. Стигнете до самия край, където виждате Ada да изпразва безотговорно своя пълнител във водата. Скоро разбирате, че това не е лудост, а чист инстинкт за самосъхранение. Когато ви атакува алигаторът, бягайте бясно към червения бутон, натиснете го, почакайте алигаторът да вземе в устата си газовата бомба, която с вашето натискане на панела за сигурност се е освободила от стената, и стреляйте. Върнете се при Ada. Заедно изкачете стълбата до горното помещение. От мястото, където Ada смъкна Anette, тръгнете нагоре. Прочетете дневника на шефа на канализационната станция и вземете от него "орлов знак". С крана спрете вентилатора и идете до канала. Давайте обратно, сякаш се връщате до помещението с механичния мост, но вместо наляво се отправете направо до пулта за управление пред водопада. Сложете в съответните отвори орловия и вълчия знак, чрез което спирате водопада и можете да влезете в лабораторията.



Лаборатория

През вратата зад водопада влезте в коридора към въжената линия. Надясно от лифта е управлението на притока на енергия към въжената линия. Включете тока и се качете на въжената линия. По пътя нагоре ще ви нападне мутиралият William Birkin. Целете се в лапите му и нищо няма да ви се случи. Слезте от лифта и със запалка пуснете осветителна ракета. Нейната светлина ви помага да локализирате малко ключе от оръжейното куфарче. Минете през вратата до коридора, в който ви чака групичка зомби. Тръгнете наляво и в следващия коридор, отново след обезвреждането на зомби, пак вляво, където се натъквате на лековити билки. Върнете се на кръстопътя, после направо и по следващия коридор отново наляво. След оглеждане на трупа намирате чаркове за подобряване на вашата ловджийска пушка. Върнете обратно на кръстопътя и продължавайте наляво до стълбата. В помещението над нея съберете патрони за магнума и за ловната пушка и съхранете своята позиция. Минете през депото - между варелите има муниции. В локомотива по земята се търкаля пълнител за вашето лъскаво оръжие и ключе за управление на площадката, на която стои въпросната масивна машина. Мушнете ключа в пулта за управление и се върнете в локомотива. По време на пътуването пак ви напада William, но този път ранява Ada и тя изпада в кома. Напуснете локомотива и се подгответе за лют бой. След убиването на William отнесете Ada на безопасно място.



Фабрика

В контролното помещение съхранете позицията си, съберете спрея и мунициите и се отправете към източното крило. Преминете замръзналата врата до охладеното помещение. Вземете спрея. Преместете от количката на масата обвивката на бушона, където механична ръка слага в нея бушон. Сложете предпазителя в отвора в помещението между източното и западното крило, чрез което осигурявате приток на енергия в двете крила. Идете до дясната врата в западната секция. Прочетете наставленията за временния посетител, идете до компютъра и активирайте анти-B.O.W. пръскане. Вземете от шкафчето огнемет и изгорете растението, показващо се от вентилацията. Пропълзете през вентилационната шахта, елиминирайте licker-ите в това помещение и вземете мунициите заедно с мастилените ленти, които са тук. Отворете вратите наляво. Зад тях дебнат две Адели, които май вече отдавна не са вечеряли. Огнеметът би трябвало да се справи с апетита им. Зад следващата врата виси още една човекоядка, с която лесно се справяте. Слезте по стълбата долу, влезте през вратата в коридора, обезвредете licker-ите и търсете под всеки монитор, докато не намерите картата на фабриката. Когато я вземете, минете през вратата и с ключето отворете шкафчето с прибавките за вашия магнум. Окомплектовайте своя Custom Magnum и влезте през следващата врата в коридора. Справете се със зомбите. В изследователската лаборатория има червена карта, с която отваряте срещуположната врата, облицована с огромни кожести яйца. Вътре застреляйте гигантската нощна пеперуда. Очистете клавиатурата на компютъра от малките ларви, които препятстват достъпа към терминала. Запишете се с кода GUEST. Върнете се в източното крило и с картата отворете лявата врата. След като изпратите на онзи свят мутиралите нещастници, които са окупирали помещението, вземете от масичката спрея, пълнителя за магнума и главно MO-диска. Включете бутона за осветлението и напуснете помещението. Навън срещате Anette и получавате от нея G-вируса. Отправете се към стоманената врата, при която трябва да използвате MO-диска. Докато стигнете там, се конфронтирате за последен път с Ada и Anette. След като всичко свърши, идете до вратата, сложете MO-диска в компютъра и влезте в коридора. През вратата преминете в помещението и извикайте асансьора. Имате по-малко от пет минути за напускане на фабриката преди нейното самоунищожение, асансьорът вече е на път и тук внезапно нещо пада от тавана. Пред вас е финалният двубой с William Birkin. По време на двубоя Birkin се превръща в подобие на жесток хищник с пипала вместо глава. Като хищник впрочем Birkin е най-силен и всяка грешка при неговото приближаване задължително причинява смъртта ви, но вече са достатъчни само шест добре прицелени изстрела от вашия револвер магнум, за да се свлече на земята с хриптене мутиралият алерголог.





The End

След наказването на главния виновник влезте в асансьора и слезте до платформата, от която потегля транспорт за евакуация на служителите до безопасно разстояние от епицентъра. Щом достигнете влака, на остатъка от действието вече се наслаждавате като безучастен наблюдател.

-GM-





Capcom/Virgin

PC WIN '95/'98/DirectX
MIN.: P 166, 16 Mb RAM, ??? Mb HDD
Ускорител 3D: Direct3D
Оценка 9/10



to: Vsichki fan-ove na MG :o))))
subject: Ochakvame po-goliama aktivnost ot vas :o(
RE: Вашето списание става все **по-Ваше** и **по-Ваше** :o)

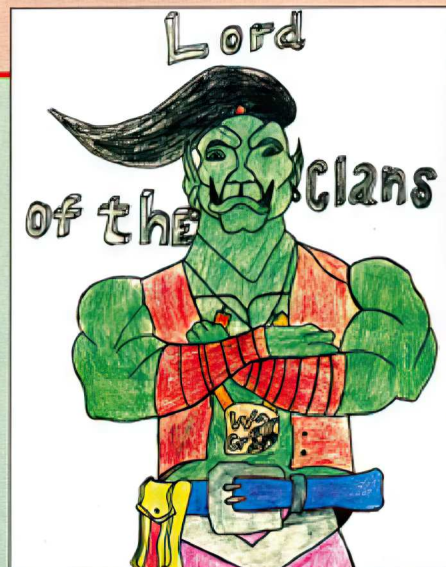
Рубрика **MADE in BG** - се съставя изцяло по Ваша идея и по Ваши материали. Как можете да участвате в нея? Очакваме Вашите материали да са свързани по някакъв начин с компютрите (конзолите) и игрите за тях (желателно, но не и задължително условие). Ето няколко примера: **нови нива/мисии за игри, музика, рисунки, шаржове на герои от игри и други из областта на computer art and games.** Вашите произведения изпратете до редакцията на: CD-та, дискети, касети, E-mail, HDD, та даже и на най-обикновен лист хартия, ще можете да ги откриете в MG CD или в рубриката MADE in BG във **Вашето списание.**

P.S. Заповядайте с Ваши открития и в рубриките NoExit и Tips&Tricks !!! ***GМаниак***

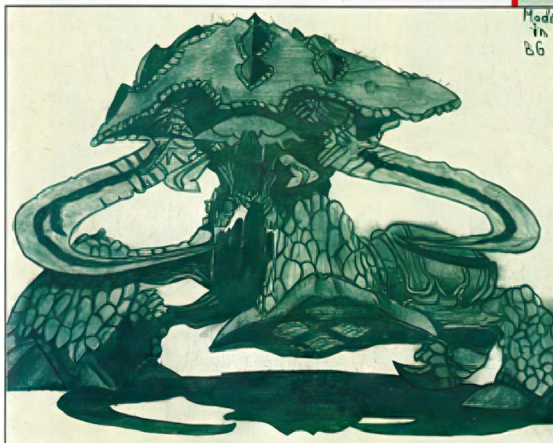


Ангел Беличенов - София


Ивайло Караиванов София



ProtossMan - Бургас



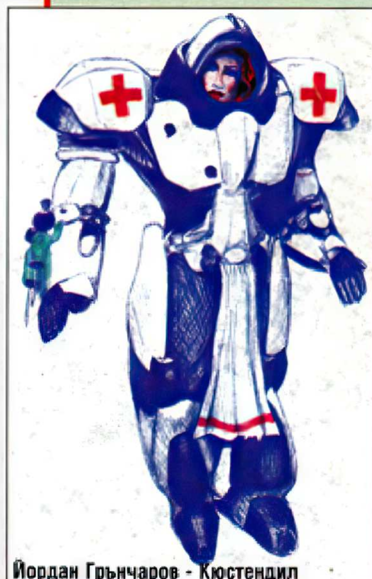
по наша вина - "неизвестен художник" :o(sorry

Еййй страхотни сте :o)))) Продължавайте все така с атаките! Вече се замисляме за изложба с произведения на наши фенове. Вашето списание, макар и 80 стр. се оказа тясно, за всичко което ни изпратихте. Всичко се пази, СПОКОЙНО :o) Don't worry, be happy... както се пееше в една сладка песничка... :o)~


Димо Шехларски - Бургас



Любомир Бончев - Хасково


Йордан Грънчаров - Кюстендил

Григор Минчев от гр. Свищов

Ви е подготвил 9 (девет) нови мисии за **StarCraft: Brood War** (предишните 7 са в MG CD#9). Мисиите са трудни и седем от тях за **multiplayer** 2-4 играча.

MG #CD12 - hardiness*.scx

Нови 7 (седем) мисии за multiplayer (1-4) геймъра.

MG #CD12 - spider*.scx

Това не е упътване как да се върви от началото до края в тактическата стратегия JAGGED ALLIANCE 2. Не е описано мястото на предметите и NPC-фигурите, нито начинът за отваряне на вратите и сандъците. Най-малкото, защото е почти невъзможно, тъй като някои локации и разположението на NPC се генерират случайно. Тук ще намерите само някои важни неща преди началото и няколко тактически наблюдения от играта. Ако току-що започвате с JAGGED ALLIANCE 2, тези редове може да ви свършат работа. А ако сте в средата или на края, едва ли ще ги четете - просто вие вече правите нещо друго: заемате сектор след сектор, наемате и тренирате наемници, ликвидирате вражеска съпротива. Приятна игра!

Полево тактическо ръководство

Генериране на фигури

Тъй като вашата фигура е най-важният елемент в играта, при това е безплатна и най-бързо се развива, добре е да отделите малко внимание на нейното създаване. До началото имате доста точки, а може да си прибавите и още чрез понижаване на ability Mechanical и Explosives до нула. Нищо от това не ви трябва - в играта има фигури, които владеят брилянтно същите умения, и места, където могат да се поправят повредените предмети. Оставете си умението Medical (на базисните 35), за да можете да прилагате първа помощ и да лекувате. Без всякакви колебания настройте на максимум Dexterity, Agility, Strength и преди всичко Marksmanship. Ако не планирате постоянно да ви цапардосват по муцуната, спокойно настройте здравето на стойност около 50. Решително по-добре е да се инвестира в умения, отколкото в здраве. Ако не ви бива с оръжията, няма да ви помогне и слонско здраве.

Набиране на фигури

В случай че не сте абсолютно зле със стратегическите игри, поне на първо време няма да ви трябват пари за набиране на наемници. Не че трябва да преминете играта сами. Напротив, има много фигури, но не им се плащат заплати. Още в началото в подземния лагер на бунтовниците към вас се присъединява медичката Ira, която бързо научава да борави и с оръжия. Щом осигурите доставките на продоволствие за бунтовниците, в тяхната база намирате следващия член на екипа, Dimitri. Малко по-нататък в играта, на сметището Estoni, е следващото подкрепление - механикът Maddog. Като начало това е съвсем достатъчно, а ограничените ви пари може да се инвестират в оръжия, муниции, пътуване с хеликоптер и главно в трениране на милицията, без което няма да минете.

Милиция

В никакъв случай не подценявайте местните милиции, каквото и да ви струва. Въпреки че като войници са абсолютно тъпи и беззащитни и често служат само за цели на вражеските оръжия, при отбраната на завладените територии са незаменими. Щом завземете повече локации, забавната дотук тактическа игра се превръща в разстройваща и проточена пипкава стратегия, в която неприятелят хвърля върху вас стотици войници, нападайки по всички фронтове. Ако нямате навсякъде много милиция, нямате шанс. А още по-лошото е, че играта тогава е страхотно досадна и е необходимо постоянно да се връщате да отбранявате завзетите сектори. Да, с един свой войник ще защитите която и да е територия през деня и през нощта, но след десетия/двайсетия бой на същото място това вероятно ще престане да ви забавлява. А милициите воюват автоматично и с едно-единствено правило - грубата сила. С други думи, щом завземете нова територия, незабавно се уредете с милиция в максимален състав (за това е необходима поне 20% лоялност). Разбира се, не е достатъчно само попълването на състава (20 основни зелени войници). Продължавайте с тренировките до тогава, докато местните милиционери не станат ветерани (светлосини символи). По-късно в боя те се усъвършенстват в Elite status, а това вече е прилична отбрана и срещу най-ожесточени нападения. Още по-късно се стремете да избягвате участието на милициите в боевете. Тези битки са скучни и изнервящи, а резултатът им се калкулира частично по случайни величини. (Въведете позицията преди инвазията и няколко пъти изчислете резултата така, че да постигнете победа с цената на възможно най-малко загуби. Ако нямате в дадения сектор превъзходство в численост или опитност, нямате шанс - дори и сто пъти да изчислявате резултата.)

Оръжия и муниции

В началото заложете на малките автоматични оръжия и забравете за пистолетите, които в повечето случаи са слаби, неточни и с малка далекобойност. По-сетне ще стигнете до деликатесите, които по принцип се разделят на снайперски, нападателни и за масово унищожение. Към първите принадлежат снайперските пушки, които дооборудвайте с различни екстри, като поставки, лазерни мерници и оптика. Няма да сбъркате с добрия и точен автомат. Първоначалните H&K MP5 и AKM по-късно сменяте с точни и бързи автомати с голяма далекобойност. В началните фази на играта си струва да имате при всеки войник по две оръжия - снайперка и нещо за близък бой. По-късно, след снабдяването с качествени автоматични оръжия, тази двойна осигуровка може да отпадне. Ако използвате сачмена пушка, стреляйте от непосредствена близост - много я бива от упор. Предимството ѝ (и на автоматичните оръжия в автоматичен режим) е, че можете да засегнете повече неприятели. Мегаунищожителните оръжия, като например 40 мм миномет, са играчки, на които ще се насладите по-късно в играта. Икономисвайте676 мунициите за тези галеници, тъй като са общо взето редки. Тъй като тук има огромно множество оръжия и не по-малко видове муниции, би трябвало да си изясните кой от вашите войници какво ще използва. Определено не е добра идеята всички войници да имат еднакви оръжия - може безславно да свършите само заради недостиг на боеприпаси. По-добре е всеки член от екипа ви да има един вид муниции и съответно оръжие. Сетне, когато придобивате нови муниции, по-ясно и по-добре се разпределя плячката. Отделяйте внимание на запасите от боеприпаси - хич не е хубаво да ви свършат насред битката. И поддържайте оръжията си в съвършено техническо състояние, защото няма нищо по-лошо от неприятел на мушката и засечка.

Малко Бръмбарология не вреди

Ако играете в режим sci-fi, след време от мините изпълзяват чудовища. Огромни лигави изроди, които освен отблъскващ вид имат и извънредно голяма издръжливост. При тях не помага нито тактика, нито висок marksmanship за целене в главата. Само куршуми! Когато воювате със Squid-и, ви трябват яки оръжия и мноооого муниции. И да се работи в екип, защото чудовищата с лекота издържат две дози от непосредствена близост. Сачмената пушка, ако е в добри ръце, прави чудеса против чудовищата. Задължително доубивайте ранените изроди - дори в предсмъртен гърч страшилището може грозно да ви подреди. Бръмбарчетата обаче не са толкова твърди, както изглеждат (и както изглежда от техните боеве с милицията, които печелят). Оръжията им са с крайно малък обсег на действие и затова предпочитат нападения отблизо. Оставете ги да наближат и ги ликвидирайте с откоси. Само не се оставяйте да бъдете въвлечени в бой с голямо числено превъзходство. И още нещо: щом от някоя мина започнат да излизат уродчета, мигом ги избивайте до последния екземпляр. Така ще си осигурите и приток на пари.

Стратегическа част

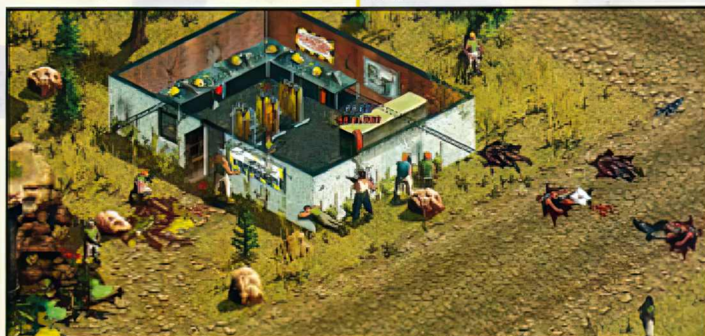
• Съхранявайте често позициите. • Избягвайте случайните двубои с войници. Обикновено това не води до никъде - повече опит добивате в неизбежните битки. • Не участвайте в отбраната на вече завзети територии. По-добре запишете позицията и оставете да се изчисли резултатът. • Веднага след завземане на всяка

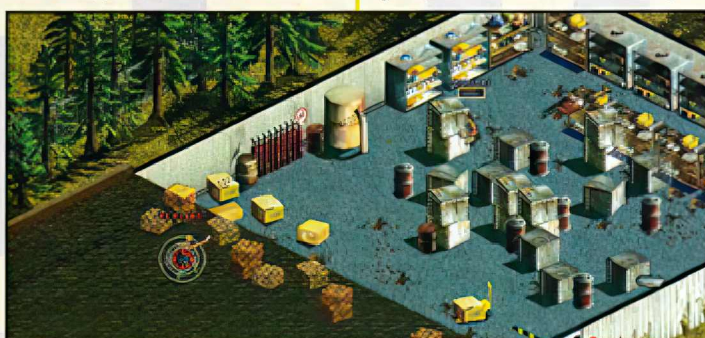
JAGGED ALLIANCE II

зона тренирайте милицията до максимум. Ако ви останат войници, оставете ги да тренират някое важно умение. • Подхождайте систематично. Не претичвайте от място на място, а старателно чистете и завземайте град след град. • Събирайте и премествайте предметите изключително в стратегическия интерфейс. Това е по-прегледно и по-бързо от робското бягане по картата и събирането на пълнители. Естествено, преди това трябва да откриете всички предмети в тактически 3D поглед. • Ликвидирайте SAM-базите, за да можете да използвате хеликоптер евтино и без риск. Чрез вертолета избягвате случайни двубои и пестите време.

Тактическа част

• Съхранявайте позициите толкова често, колкото можете. • Избягвайте отворените пространства. Почти всички битки можете да спечелите с лекота, като се изкачите на най-близката стряха и ликвидирате цялата неприятелска съпротива, без сами да бъдете застрашени. Обаче внимание: по-късно по покривите започват да се появяват снайперисти. Понякога те имат и техника за нощен бой... • Завардете си позиции преди хода на противника. Разположете своите войници така, че да можете да пресъкнете хода на неприятеля и да атакувате с резерва. Някои боеве се печелят само с добро заставане зад вратите, от които излизат купища врагове. Щом нещо се появи във вратата, компютърът ви дава възможност за Interrupt и откосът от автомата от непосредствена близост или един точен изстрел в главата решава всички неясноти. • Целете се. Пестите муниции и бързо си подобрявате Marksmanship-а. Едно точно попадение е по-добро от три изстрела встрани. Когато имате наистина висок Marksmanship, целете в главата - причинявате далеч по-големи поражения, а често и смърт с един изстрел. • С откоси от непосредствена близост стреляйте само по неприятели, които са силни или опасни. Когато сте наблизо, убивайте, иначе в следващия кръг ще получите неприятно попадение. Така или иначе обаче по-добре избягвайте близкия бой. Когато в битката се включат неприятелски ветерани и елитни единици, вече няма шега - съсредоточете вниманието си върху тях. Елитният войник избива всеки от вашите с един-единствен ход, което не успяват двама-трима основни войници. • След боя претърсете старателно цялата област, поговорете с NPC фигурите и претършувайте всички ъгли за оръжие и снаряжение. Не събирайте предметите директно - достатъчно е да знаете за тях, за да ги вземете после в стратегическия интерфейс. Но не забравяйте да измъкнете на светло предметите от кутиите и сандъците. • Забравете за шперцовете, лостовете и юмруците. Всички врати и ключалки се отварят със стрелба от вашите оръжия. Това е разход на муниции, но пък се подобрява Marksmanship-а, а сигурността е стопроцентова. Гледайте при стрелбата в ключалките в прочистен град да не засегнете свои бойци или цивилни.





Първи стъпки

Прецизното описание на подхода в играта е невъзможно. Не само защото ще се лишите от цялото удоволствие, а и защото някои неща се генерират случайно. Тук следват само няколко съвета преди началото, колкото да се поогледате малко. Към първата карта с лекота се отправете сами - има само шепа противници. Щом прочистите картата, ще намерите Fatima (довежда ви я момче на улицата). Предайте писмото и я следвайте до съседната карта, където слезте до скривалището на бунтовниците. Тук получавате задача. Преди да тръгнете, вземете Ira. Отправете се да освободите близкия град Drassen (пътьом няма да избегнете битка с врагове), но подхождайте систематично - от летището през центъра до мината. На летището научавате за свободен пилот, а в мината си осигурявате приток на пари. Свещеникът, при когото ви изпращат бунтовниците, се намира в черквата в най-южния сектор на града, но понякога е и в бара в центъра. На втория ден след като се свържете със свещеника (с вас би трябвало да е Ira), бунтовниците получават пратка хранителни продукти. Можете да се върнете при тях и към вас се присъединява Dimitri. Пилотът на хеликоптера, за който става дума на летището, е някъде в околностите на града. Тази локация се генерира случайно и можете да го намерите където и да е. Инкриминираната Карта познавате по това, че в нея има малка хижа. Придружете пилота до хеликоптера и имате осигурен транспорт. Преди да полетите обаче, уместно е да завземете SAM-базата в източната част на картата, а по-късно да завземате и следващите SAM-ове. Не е зле да освободите град Cambria. Тук е следващата мина, наблизо е следващата база SAM, а югозападно е сметището Estoni, където е следващият кандидат за вашия екип - Maddog. При това има болница, където да лекувате своите ранени, както и мъж, който поправя повредените оръжия и снаряжение. Два града, две мини, четирма войници - това е прилична база за следващата акция.

-GM-







Sir Tech/Top Ware

PC WIN '95/98/NT
MIN.: P 133, 16 Mb RAM, 150 Mb HDD
Ускорител 3D: НЕ
Мултиплеър: НЕ
Оценка 8/10

Как ще продължите, вече си е ваша работа, защото това помагало спира дотук. Вярвам, че това няма да понижи удоволствието ви от **JAGGED ALLIANCE 2.**

Д-Р ГЪС

1/2 1/2

ОТНОВО НА РАБОТА
10:37 PM

ДЖВАК!

MAMMA MIA! CENZURA

ЙАЙК!

Биологична тревога! Болницата е инфилтрирана от група извънземни организми. Има опасност от заразяване!

Моля, медицинския персонал да сложи защитните облекла. Д-р Гъс, обърнете ръкавицата преди да си я сложите на главата*.

Налице - наопаки - все тая! Днес съм хремав !

Ето го вашия герой от сой - Гъс!

ГЪС

ТЗО 3-8-2

...ИЗВЕДНЪЖ ОТ ТАВАНА!

БЖЖЖ

КРРР

99

* Д-р Милев знае в какво положение е ръкавицата на картинката.

















Комикса е инспириран от превъртане на HALF-LIFE

TIPS & TRICKS

WORMS ARMAGEDDON

*Изпълнете следните задачи за откриване на нови възможности, които след това ще използвате в екрана на оръжията или игровите настройки. Спечелете златен медал в режима на Basic тренинга - **червеите при попадение кървят**. Спечелете златен медал в режима на Euthanasia тренинга - **мега-лък**. Спечелете златен медал в режима на Rifle тренинга - **Ultra shotgun**. Спечелете златен медал в режима на Artillery тренинга - **супер граната**. Спечелете златен медал в режима на Crazy crates тренинга - **всички кутии са овце**. Достигнете степен Elite в Deathmatch режим - **неуязвимост**. Довършете мисия 4 - **лазерно насочване**. Довършете мисия 8 - **Jetpack**. Довършете мисия (?) - **бързо ходене**. Довършете мисия 20 - **ниска гравитация**. Довършете мисия 25 - **неунищожима земя**. Довършете мисия 33 - **Super banana bomb power up WOOW!!!** **Home run:** Стигнете до червея, стоящ близо до края на нивото. Прснете го с бейзболна бухалка, така че да отлети от нивото или поне във водата. Червеят ще обяви "home run", ще се чуе звук на чупеща се бухалка, ще се появи съобщение "в целта" или "там е" и ще прозвучи прекрасна музика. Не е ли чудесно?*



MYTH 2: SOULBLIGHTER

*За използване когато и да е по време на играта.
Дръжте клавиша **CTRL заедно с ALT и натиснете "+"** за спечелване. **CTRL заедно с ALT и "-"** - за загубване на дадено ниво.*

-GM-

Battle Isle 3

Level - Password	
1 - 2975462	9 - 3854653
2 - 6487674	10 - 5647332
3 - 1564386	11 - 4092664
4 - 9745642	12 - 7564366
5 - 3756838	13 - 8264241
6 - 2957843	14 - 3243554
7 - 8844366	15 - 5487436
8 - 2375411	16 - 1353411
	17 - 4524338
	18 - 6731244
	19 - 1243371
	20 - 6245425



SPEED BUSTERS

*Задайте един от следните чийтове в началото на състезанието и активирайте съответната функция: **choperview** - поглед от хеликоптер в левия горен ъгъл. **fulofit** - неограничен (nitroUnlimited) nitro. **notimelim** - Checkpoint-ите в режим arcade са деактивирани.*

BALDUR'S GATE

*Ако сте кинолюбители, отворете своя **baldur.ini** и въведете следните редове:*

[Movies]
DEATHAND=1
REST=1
BGSUNSET=1
BGENTER=1
IRONTHRN=1
PALACE=1
TAVERN=1
DUNGEON=1
BGSUNRIS=1
CAMP=1
WYVERN=1
BHAAL=1
SEWER=1
ENDMOVIE=1
ELDRCITY=1
MINEFLOD=1
ENDCRDIT=1
GNOLL=1
NASHKELL=1
BG4LOGO=1
TSRLOGO=1
BILOGO=1
INFELOGO=1
INTRO=1
FRARMINN=1
BEREGOST=1



BiT BULGARIAN INFORMATION TECHNOLOGIES INC.
Tel.: 02/ 975-3949, E-mail: info@bitex.com
take the world home!
INTERNET

МОНИТОРИ ЗА ИГРАЧИ
МОНИТОРИ ЗА МАНИАЦИ
МОНИТОРИ ЗА ОТЛИЧНИЦИ
МОНИТОРИ ЗА ПОБЕДИТЕЛИ
Belinea TCO'99
MONITORS BY MAXDATA
Nakamichi Soundsystem
SofiStar
МОДЕЛИ 10 50 80, 10 70 60, 10 70 65
Тел: 02/ 974 35 64 974 35 65 042/ 5 61 34

X-GAMES PRO BOARDER

За запалените сноубордисти предлагаме някои специални, неизвестни и тайни движения: Трикове на Half Pipe рампата: **Mc Twist** - дръжте стрелката **НАГОРЕ и НАДЯСНО** и направете петстотин и четиридесет градусов обрат (помага да се скочи много високо). **Rodeo 7** - дръжте НАДОЛУ и НАЛЯВО и скочете със седемстотин и двадесет градуса. **Rodeo 5** - дръжте **НАДОЛУ и НАЛЯВО** и направете петстотин и четиридесет градуса. **Crippler** - дръжте **НАДОЛУ и НАЛЯВО** и едновременно скочете с **триста и шестдесет** на широко. Трикове по време на карането по трасето: **Rodeo 7** - също като при half pipe. **Misty 7** - дръжте НАГОРЕ и НАДЯСНО и направете седемстотин и двадесет. **Misty Flip** - дръжте едновременно **НАГОРЕ и НАДЯСНО** и направете **петстотин и четиридесет градуса**.



МОБИКОМ
www.mobikom.com
София 1784, ж.к. "Младост 1", бл. 10 и 12
тел.: 048/950022, 950033

-GM-

NBA LIVE '99

Бонусови тимове. Влезте в екран **„Rosters"** и изберете **„Create Custom Team"**, напишете едно от следните места и имена на тимовете за активиране на членовете на развойния отбор.

Location Team name
EA Europals
Hitmen Coders
Hitmen Earplugs
Hitmen Rebounds
Hitmen Idlers
Hitmen Pixels





CHAMPIONSHIPS MANAGER 3

С този cheat можете да вземете който и да е играч **абсолютно безплатно.** Изберете си играча и направете предложение **два пъти по-голямо, от цената му.** По този начин то е автоматично прието от неговия тим. След това променете предложението на **„free"** и го отхвърлете. Ако в последствие играчът приеме вашето предложение за условията, няма да платите на клуба нито стотинка, Уф-уф, мошеници.

ENEMY INFESTATION

Използването на чийта е извънредно просто. Достатъчно е да се зададе, когато и да е по време на играта, и да се натисне клавиш ENTER. Единственото условие е, че не бива да се прави пауза в играта. Излекувайте своите момчета: **gsaheal** - лекува всички колонисти. Разгледайте всички помещения: **gsaroof** - отстранява всички тавани, така че може навсякъде свободно да се гледа. Изтребете нашествениците: **gsaswap** - дава ви възможност да играете вместо нашественическата паплач... **gsakill** - този чийт убива активното действащо лице. **gsastop** - спира всякакво движение в дадена локация. За съжаление, и вашето. Задайте този чийт отново, ако искате да го анулирате. Добавете си повече оръжия: **gsabog** - създава BOG оръжие на позицията на курсора. Ако го вземете, ще ви даде възможност да заключвате врати и ще ви прибави малко отбрана. **gsaknife** - отново създава оръжие, този път, разбира се, KNIFE. Ако го вземете, ще бъдете невидими за нашественическата сган. Няколко истински мъже: **gsacmdr** - на позицията на курсора се появява нов командир. **gsamedi** - създава нов медик. **gsaboff** - създава нов техник. Спечелете и вървете нататък: **gsawin** - спечелва левъла при каквито и да е условия и ви пуска директно в следващия.



FIFA '99

Ако искате да видите зимното въведение в играта, пишете посоянно **„win"** по време на записа на играта. Другото нещо е намирането на Роналдо. Както всички знаем, благодарение на лицензионните права този феноменален нападател не се среща в играта. Ако обаче погледнете в списъка на **"Интер" - Милано**, може би на скамейката ще намерите играч с име **G.Silva**. С помощта на допълнителния редактор го преименувайте и включете в основния състав. Уффф. И така, това е **Роналдо**.

BATTLE ISLE 3

още един бисер за вашата колекция

MG CD#12

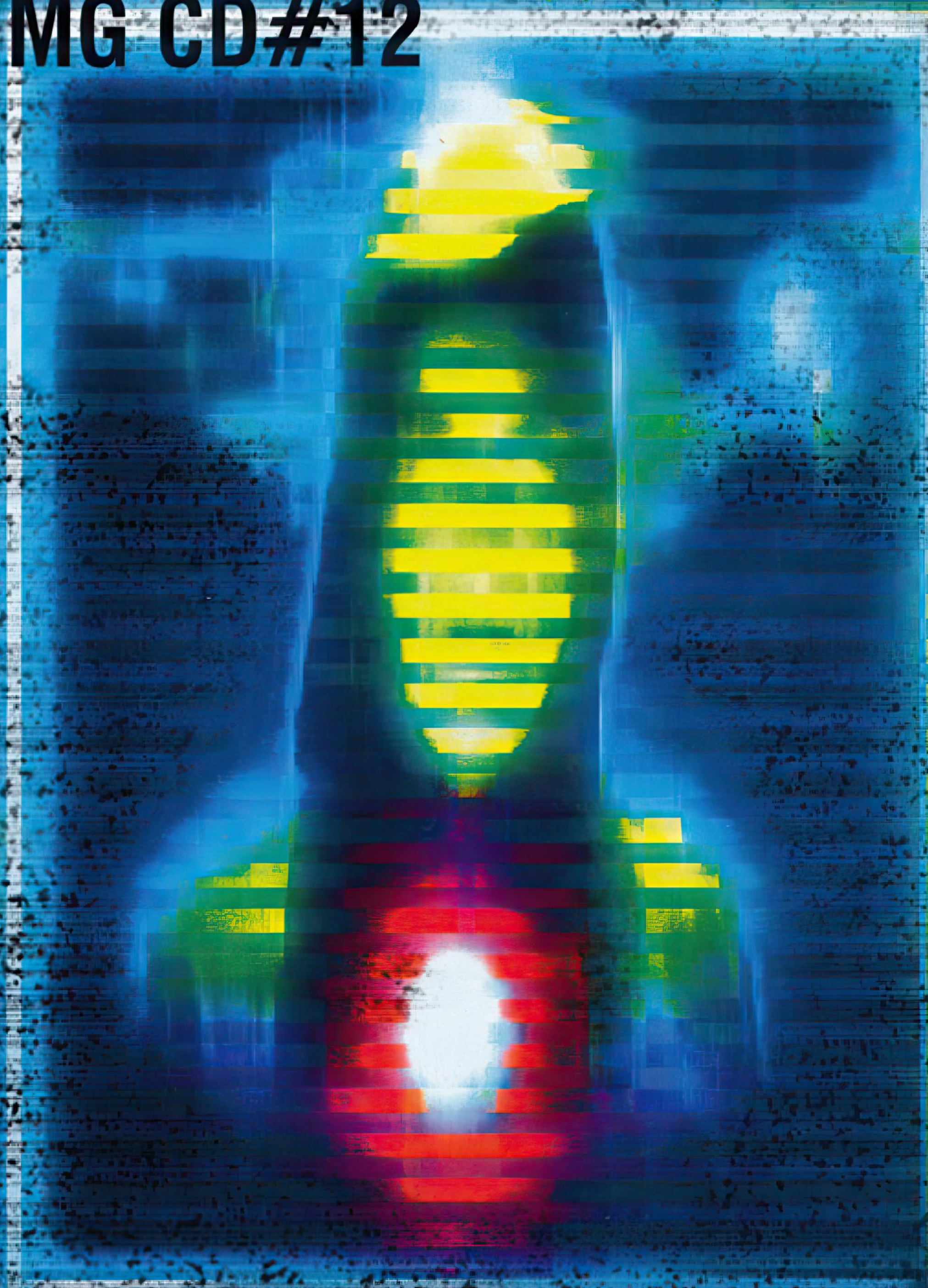
една от най-добрите turnbased-стратегии на всички времена BATTLE ISLE 3

десетки единици - теренни бъгита, танкове и mech-ове, снабдителни algol-и и alcor-и, ремонтни платформи

великолепно рендирани 3D модели.

виртуални симулации на битките

MG CD#12



дузини различни пейзажи - заснежени полета, зелени ливади и мочурища

Всичко това плюс часове безкрайно забавление ви очаква с фантастичната стратегия на всички времена BATTLE ISLE 3. Не изпускайте тази изключителна възможност в CD#12 на Master Games!

Изключителните права за разпространение в България, са предоставени специално на Master Games magazine от Blue Byte Software



RAILROAD TYCOON 2

Натиснете **tab**. Ще се покаже малък курсор. След това напишете **„BigfootGold"** - печелите и получавате златната награда **„BigfootSilver"**, сребърна награда **„BigfootBronze"**, бронзова награда **„King of the hill"**, добавят се към вашата сметка $100 000. **„Powerball"** подарява на вашето дружество $100 милиона. **„Let me in"** дава достъп до всички територии. **„Speed Racer"** удвоява скоростта на влаковете. **„Casey Jones"** предизвиква авария на всички влакове на съперниците. **„Viagra"** повишава капацитета на градовете.

ROLLCAGE

Напишете тези cheat-ове, в което и да е меню. Ако сте ги написали правилно, би трябвало да го чуете. **WARPSPEEDMRSULU** - хиперскорост; **WRECKEDONSPEED** - мегаскорост; **JACKIMFLYING** - висока гравитация; **TROTTERS** - експерт-трудност; BIGANDPINK - хард-трудност.

ALPHA CENTAURI

По време на играта натиснете **Ctrl + K**, за да влезете в редактора на картата. След това натиснете един от следните клавиши. **[Shift] + [F5]** - променя годината. **[Shift] + [F2]** - открива технологията. **[Shift] + [F4]** - промяна на енергийните кредити. **Y** - пълна карта. **[Shift] + [F6]** - убива противника. **[Shift] + [F8]** - пуска видео.

-GM-

COMMANDOS:
BEYOND THE CALL OF DUTY

Напишете **„GONZO1982"** по време на играта. Сега имате следните възможности: **SHIFT+V** - ще бъдете невидими за неприятеля. **SHIFT+X** - телепортиране (с мишката посочете там, където искате да отидете). **CTRL+I** - неуязвимост. **CTRL+SHIFT+N** - завършва мисията. **STRG+SHIFT+N** - печели мисията.

JAGGED ALLIANCE

Желаете ли екстра съдинка в повече? Уверете се, че сте във вашия сектор. Натиснете **Alt+S** на quick save на вашата игра. След това вземете някакъв предмет от бързо достъпния инвентар (опис) разположен в долната част на екрана. Натиснете **Alt+R** за записване на играта. Ехааа. Сега имате избрания предмет в ръцете си в своя инвентар. Сега вече е достатъчно просто да се постави на свободно място и го имате два пъти. По време на играта в момента, в който на ход е вашият противник, натиснете бързо **Ctrl+F**. Правото на ход се връща при вас, без да сте дали на своя неприятел шанс да помръдне. Движете се със своя наемник толкова дълго, докато неговите точки на действие не бъдат в червеното поле. След това **кликнете** на неговите резервни точки и бягайте с него, колкото си щете.



THIEF: THE DARK PROJECT

Тези шашмички функционират само с версия 1.33. Прескачане на мисии: Ако сте уморени от някоя мисия, натиснете **Ctrl+Alt+Shift**. Мисията свършва и имате възможност да продължите нататък... Cheat за пари: Можете да придобиете адски много жълтички, ако добавите реда **„cash_bonus"** към вашия **„dark.cfg."** Ако го настроите като цяло число, то неговата стойност се добавя към вашето количество злато, предназначено за покупка на снаряжение и въоръжение. Стартова мисия: Можете да стартирате играта в която и да е мисия чрез добавяне на реда **„starting_mission X"** във файла **„dark.cfg"**, където **X** е номера на мисията, в която искате да стартирате. Добавете към вашия **dark.cfg** файл реда **'cash_bonus 3000'** и влезте в играта. Щом стигнете до екрана покупка на въоръжение и снаряжение, веднага натиснете **ESC**, след това задайте **SAVE** и излезте от играта. Отново пуснете Thief и запишете играта, която сте въвели. Ще се върнете към екрана за покупка и още 3000 златни жълтички ще натоварят вашия изпечен крадлив джоб. Този подход може да се повтаря толкова пъти, колкото пожелаете.

На нашите компютри се играе най-добре!
Компютърни системи
TORRNADO
InfoGroup BULGARIA
Info-Group Bulgaria
бул. "Цариградско шосе" бл. 73, ет. 4
телефони: 971 28 20
971 24 05
971 20 26
интернет: www.infogroup-bg.com
infogroup@internet-bg.bg
InfoGroup BULGARIA

TORIN Co.
Sofia, 32 Praga Blvd.
tel. 954 9710
954 9713
www.torin.bg
www.viewtop.com
VIEWTOP
VIEWTOP 3D RIVA 128ZX
VIEWTOP 3D RIVA TNT
VIEWTOP 3D Banshee
VIEWTOP 3D Voodoo2
VIEWTOP 3D Voodoo Rush
VIEWTOP 3D Savage 3D

Тази бутилка, няма да те направи по-привлекателен и напитката в нея не е много по-различна.

Но тя просто е много по-удобна.

Повярвай на инстинкта си!





Sprite е запазена марка на The Coca-Cola Company